

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

ČÍSLO 27

# PlayStation<sup>®</sup> Magazín

Legenda pokračuje...

EXKLUZIVNĚ!

FINAL FANTASY IX  
ファイナルファンタジーIX

NEJLEPŠÍ RPG NA SVĚTĚ SE  
VRACÍ - JEN V PSM!

## FINAL FANTASY IX

PŘÍBĚH • OBSAZENÍ • BUDOUCNOST

### RECENZE

EURO 2000  
N-GEN RACING  
EVERYBODY'S GOLF 2  
JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL  
NFS: PORSCHE CHALLENGE  
JACKIE CHAN'S STUNTMAN  
STREET FIGHTER EX 2 PLUS  
F1 RACING CHAMPIONSHIP  
BARBIE SUPER SPORTS (SORRY)  
BRUNSWICK BOWLING 2  
RALLY MASTERS  
CRUSADERS OF M&M  
4X4 WORLD TROPHY  
TEST DRIVE 6  
BATTLETANX  
TOMBI 2

## EXPLOZE NOVINEK!

Time Splinters, Silent Scope, Drakan, F1 2000,  
Age Of Empires II, Ferrari 360 Challenge...  
Čerstvé hry, které budete hrát na PS2

## ORIENT EXCES

S Raymanem 2 za Čínou zdi plus  
reportáž z Tokio Game Show

## PLAYSTATION2? K ČEMU?

Kdo potřebuje PS2? Info o Dino Crisis 2,  
Alien Resurrection, Fear Effect 2 atd.

## IN COLD BLOOD

Preview pro chladnokrevné špiony. A nejen pro ně.

Cena 230,- Kč Červenec 2000

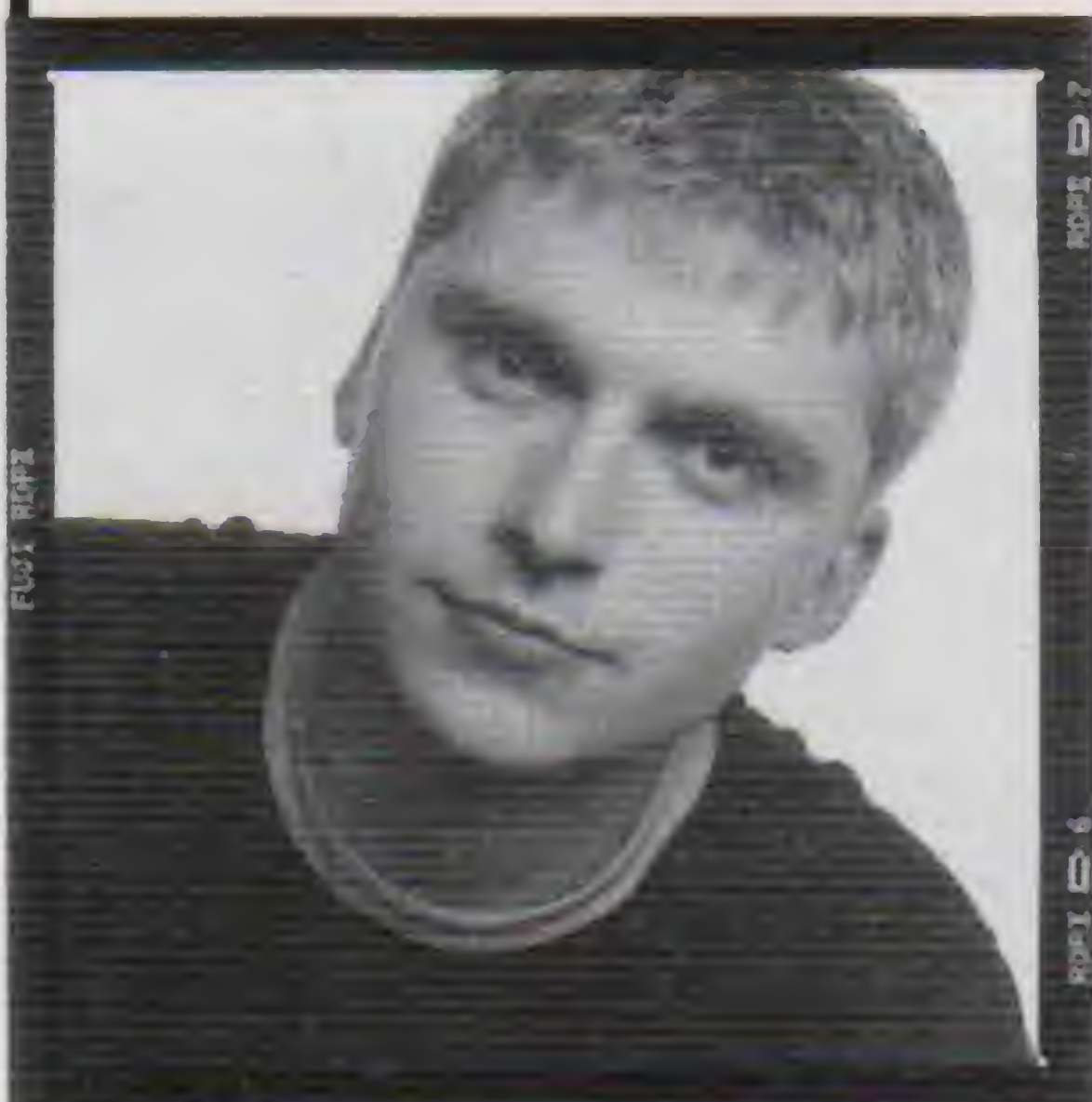


art  
consulting  
Šantrochova 16  
Praha 6, 162 00

VAGRANT STORY ■ BLESKOVÁ SOUTĚŽ O LÍSTKY NA FINÁLE EURO 2000 ■  
MEDAL OF HONOUR 2 ■ DALŠÍ STAR WARS ■ SOUL REAVER 2 ■ WIPEOUT  
FUSION ■ FIFA PRO PS2 ■ TIME CRISIS 2 ■ NÁVODY NA GT2 A RE3



## úvodní slovo...



Živě si vzpomínám na přelomy herních generací, kdy jsem s každým nástupem nové platformy a konzoly očekával nějakou skutečně originální změnu.

Pomineme-li pozvolný posun k realismu, jedině, čeho jsem se dočkal, byl přechod prezentace ze 2D do 3D. Se stoupajícím počtem hráčů naopak zanikají žánry a vše se po vzoru Hollywoodu škatulkuje do několika málo kategorií. Žebříčky prodejnosti i oblíbenosti jsou přeplněny fotbalovými simulacemi a závodními hrami, a aniž bych proti nim něco měl - postrádám variabilitu, invenci a více osobností typu Petera Molyneuxe či Hideo Kojimi, kteří jsou schopni i po pětadvaceti letech od *Pongu* šokovat geniálním nápadem a řemeslnou dokonalostí.

V ruce držíte 27. číslo PlayStation Magazínu, a co si budeme namlouvat - co se týče recenzí, je to bída. Z 19ti her je sedm sportovních, sedm závodních, tři akční a jen dvě hry, které by se daly označit za adventury, resp. trochu přemýšlivé akce. A co je ještě horší, snad s výjimkou *Everybody's Golfu 2* není tento měsíc ani jediná hra ojedinělá svou kvalitou, o originalitě nemluvě.

Proto se raději věnujte ostatním rubrikám, které mají jako obvykle co nabídnout. Určitě nalistujte stranu 64 a bleskově využijte příležitosti být součástí padesátitisícového finálového kotle v Rotterdamu, neopomeňte si povšimnout naší nové help-linky vytvořené společně s firmou Sony (viz str. 82) a obsahu samozřejmě dominuje povídání o *Final Fantasy IX* na str. 46, které jste si však pravděpodobně již dávno přečetli. Zachovejte nám přízeň, vyplatí se vám to - nejen že bude příště sestava recenzí daleko atraktivnější, ale především se dočkáte rozsáhlého materiálu o *Metal Gear Solidu 2*. A věřte, že tenhle kousek zatuchlý krám s hrami provětrá jako uragán.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

## OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazin

**Šéfredaktor:**

Jan Modrák (janm@psmag.cz)

**Produkce:**

Farid D. Starman (farid@artconsulting.cz)

**Na tomto čísle spolupracovali:**

Tomáš Zvelebil, Farid D. Starman, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Ondřej Dřevota & rodina, David Dvořák, Jiří Zidek, Lukáš Kolínský

**Americký dopisovatel:** Oldřich Hejtmánek

**Britský dopisovatel:** Martyn Ironmonger

**Japonský dopisovatel:** Nicholas DiConzanzo

**Překlad převzatých materiálů:**

Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

**Jazyková úprava:**

Šarka Kvasničková

**Adresa redakce:**

Oficiální český PlayStation Magazin

Santrochova 16

162 00, Praha 6

tel: 02/ 36 79 50, 02/ 36 76 16

fax: 02/ 36 79 51

**Grafická úprava a sazba:**

**Vedoucí:** Jakub Červinka (pecenac@mbx.vol.cz)

Karel Roubal, Pavel Řezáč, Lukáš Ladra, Jiří Janů

**Vydavatel:**

Art Consulting s. r. o.

Santrochova 16

162 00, Praha 6

tel: 02/ 36 79 50

fax: 02/ 36 79 51

art consulting

**Inzerce:**

**Vedoucí inzerce:** Jaroslav Krulich

David Dvořák

e-mail: inzerce@artconsulting.cz

**Distribuce:**

**Vedoucí distribuce:** Lukáš Danihelka

e-mail: distribuce@artconsulting.cz

**Produkce a předplatné:**

**Provozní asistentka:** Jana Šteflová

**Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy**

Total Film

score

T3

**Qsvit:**

Amos s.r.o.

**Task:**

ČTK repro a.s.

**Náklad:**

22 500 kusů

**PSM na internetu:**

www.psmag.cz

**Cena výtisku s CD:**

230 Kč

**Originál vydává:**

Future Publishing,

30 Monmouth St.

Bath, Somerset BA1 2BW

www.futurenet.com

**Editor:** Mike Goldsmith

**Deputy editor:** Stephen Pierce

future publishing  
Your guarantee of value

PSM  
EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE



**Final Fantasy IX**

046

Poslední díl pro PlayStation1 a jako vždy dokonalý! Prohlédněte si naše exkluzivní obrázky a zasvěcené informace zevnitř týmu.



**Sanghajské překvapení**

034

PSM se podíval do Číny a nalezl tam Raymana 2. Nové obrázky, informace a především samé překvapení.



**Euro 2000**

054

EA Sports tentokrát předběhli sami sebe a před tradiční sérií FIFA vydali oficiální fotbálek Euro 2000. A jak dopadl?



**Time Splinters**

010

Tým Free Radical je vytvořen z tvůrců GoldenEye, což zní více než slibně. Další perfektní first-person akce?



**In Cold Blood**

040

Jirka Pavlovský se seznámil s hratelnou verzí In Cold Blood a nešetřil ji. Přčtete si jeho preview a připravte se na recenzi v příštím čísle.



**Alien Resurrection**

030

Ripleyová se vrací na monitory a po kompletním předělání vypadá její „ohoz“ opravdu sexy. Bože, proč už není září?

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA

OBRÁTE  
LIST!







strana **030**

## Alien Resurrection

Bojte se, jen se bojte. Královna není mrtvá.



strana **046**

## Final Fantasy IX

Detailní pohled na další díl série od Square.

### BLUEPRINTY

#### Sydney 2000

**028**

Gran Turismo s atlety? Možná! V nové hře od Eidosu se soutěží v mnoha disciplínách. Klasické zběsilé mačkání tlačítek je zpátky a schválně jak rychle zaběhnete stovku, kolik skočíte do dálky. Nezapomeňte na trénink v posilovně!

#### Alien Resurrection

**030**

Tak konečně je za dveřmi. Hra, která dala význam pojmu vývojářské peklo. Těsně před vydáním byla hra zrušena, kompletně předělána a s novým kabátem je s potleskem chystána k vydání.

#### MoHo

**032**

Vývojáři Lost Toys, kteří před časem odešli z Bullfrogu přináší hru, která je tak trochu vším - bojovkou, závodní hrou a střelečkou.

### PREPLAYE

#### In Cold Blood

**040**

Poslední opus od Revolution, tvůrců slavných Broken Swordů, je těsně před dokončením. Osahali jsme si hratelnou verzi a před recenzí v příštím čísle vám přinášíme nejnovější informace.

#### Vagrant Story

**042**

Square se činí a chystá velmi atraktivní dobrodružné akční RPG. V Japonském časopise Famitsu obdržel velmi unikátní hodnocení 40/40,

a protože lze stejně úspěšné hry spočítat na prstech jedné ruky, máme se evidentně na co těšit. Naše preview vás připraví na šok, který zažijete příští měsíc.

#### Strider 2

**044**

Připravte se na další roboty, protože Capcom chystá Strider 2. Tradiční 2D akce, kterou znalci znají z Mega Drive, SNESu a automatů, se vrací. Co víc - dnes již klasický první díl se bude dávat zdarma.

### TÉMATATA

#### Šanghajské překvapení

**034**

PSM se vydalo do Číny, aby se podívalo, jak probíhají práce na Rayman 2 od Ubi Softu. Všechno jde jak po másle a i hra stojí za to.

#### Final Fantasy IX

**046**

Největší erpégéčko na světě znovu na scéně, tentokrát se vzducholoďmi a zaklínadly. My se mu podívali na zoubek.



**„FFIX je postaveno jako návrat ke kořenům celé řady.“**

STRANA 046



Skutečnost: *Oficiální PlayStation Magazin* je nejprodávanejším časopisem věnovaným videohře na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demo verzemi her, rovněž představuje nejlépe psané a graficky zpracované časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto v dělení postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM Je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskne se totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímností a vždy dostatečně obeznamenáním s problémy. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím o demo verzích her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý. Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější nářečky pro zasvěcené a pubertální vtípy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejužší hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM! nejužší časopis o videohrách na světě.

nu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější nářečky pro zasvěcené a pubertální vtípy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejužší hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM! nejužší časopis o videohrách na světě.



strana **054**

## Euro 2000

Fotbálek pro ukrácení chvil čekání na *FIFA 2001*.

## PLAYTESTY

### Euro 2000

EA v Euro-verzi svého slavného simulátoru. Ale není to jenom předělaná *FIFA 2000*? Co myslíte vy?

### Everybody's Golf 2

Je golf následníkem rock 'n' rollu? Ne? Nevadí, je to nejlepší komiksová hra na světě, a teď i v nové verzi.

### Jackie Chan's Stuntmaster

Těhle hře propůjčil své jméno samotný mistr Chan. A bude to hodně bolet.

### Need For Speed: Porsche Challenge

Otestujte si německá auta vyrobená za posledních padesát let. Je to fuška, ale někdo to udělat musel.

### N-Gen

*Gran Turismo* s aeroplány? Letecký simulátor se závoděním? Možná.

### F1 Racing Championship

Ubi Soft se podívali do hájemství FIA. A to je někdy pěkně finančně náročné.

### Tombi 2

No, až to uvidíte, možná poběžíte stejně rychle jako Carl Lewis. Plošinoví nadšenci pozor!

### Crusaders Of M&M

Prokažte své hrdinství v zemi goblinů a chrlíčů. Všechny je pobijte.

### Jimmy White's 2: Cueball

Vichřice se přehnal nad zeleným kulečnickým sukem. Ale je to fakt jenom o koulích?

### NHL Blades of Steel 2000

Konami se vydali na kluziště - s pukem v ruce.

### Rally Masters

Bahno, samé bahno, ale tentokrát se Infogrames snaží Colina a Nickyho předjet.

### 4x4 World Trophy

Infogrames představují svět, kde po zemi jezdí obrovitá vozidla.

### Test Drive 6

*GT2* v jiných botách? To sotva.

### Battletanx: Global Assault

Zapomeňte na bojovníky v trenýrkách, lepší to je v tanku.

### Street Fighter EX 2 Plus

Poslední díl capcomovské klasiky se přehodil do tří dimenzí.

### Road Rash: Jailbreak

Jo, přesně tak, *Road Rash* s nepříliš přitažlivým dějem.

### Brunswick Bowling 2

Kuželky, sport pravých gentlemanů.

### Barbie Super Sports

Blondatá sexbomba a její další dobrodružství na PlayStation.

### Fisherman's Bait 2

Na vlasci vám visí pořádný kus. Tak ho zkuste vytáhnout.



## RUBRIKY

### Oko!

Pohled do playstationové budoucnosti. Tentokrát mobilní telefony a možná i nová PocketStation.

### Loading

Někdo zase získal nějakého sólokapra, že? A zase jsme to byli my! *Dino Crisis 2*, *Resi 4* a další pecky...

### Vzdorující PS2

Nejnovější info o superkonzole a vycházejících titulech pro ni. Ted' už každý měsíc.

### Soutěž

Chcete vyhrát jeden z deseti kousků výborného *Everybody's Golf 2*? Zde máte šanci!

### Soutěž Euro

Toužíte po vstupenkách na finále Euro 2000? Chcete být součástí 50ti tisícového kotle v Rotterdamu? Tak rychle než bude výkop!

### MediaRecenze

Nejnovější recenze hudebních CD, filmových DVD, webové stránky a hrací automaty.

### MediaInterview

Zkusili jsme kulečnick s Jimmy Whittem. Hádejte, kdo vyhrál?

### Top Secret

9 nadupaných stránek plných tipů. Tentokrát jsme se podívali na *Resi 3* a *GT2*.

### Feedback

Nad dopisy čtenářů. Tentokrát opět nasupený PCčkář...

### Download

Máte potíže s demodiskem? Nebo dotazy? Zajímá vás, co na něm naleznete? Čtete ZDE!

### Moje vývojářský peklo

Náš hrdina to stále ještě nevzdal. Další zvraty, peripetie a ještě mnohem víc...

## Toto CD:

VLOŽTE NÁŠ  
DIGITÁLNÍ DISK  
DO SVÉ MAŠINKY  
A UDĚLEJTE SI  
VÝLET ZA HRANICE  
FANTAZIE!

## UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Hratelné

Šampioni Manchester United si to v režimu pro jednoho nebo pro dva rozdají s londýnskou Chelsea.

## EVERYBODY'S GOLF 2

Hratelné

Až se třemi kumpány si můžete vyzkoušet pár jamek v Balata Country Clubu.

## MEDIEVL 2

Hratelné

Vydejte se na cestu po první úrovni muzea v roli šira Dana Fortesquea, bývalého zdejšího exponátu.

## URBAN CHAOS

Hratelné

Město obsadily gangy a vy je musíte během této kompletní úrovně zastavit.

## WWF SMACK DOWN!

Hratelné

Vyberte si jednoho z obrovitých upocených borců a rozdejte si to s ním v ringu. Natrhnete mu trenky!

## WTC WORLD TOURING CARS

Videoklip

Máte šanci zhlédnout letošní dobře vypadající šampionát World Touring Cars. Jdete do toho?

## COLIN MCRAE RALLY 2.0

Videoklip

Prohlédněte si, co pro vás mají na skladě Codemasters pro případ, že později během roku najdete odvahu posadit se za volant.

## MUPPET RACEMANIA

Videoklip

Prasátka, žáby, ptáci a další zvířátka se spolu utkají v drsném závodě. A bude na co koukat.

## SPIDER-MAN

Videoklip

Tenhle chlapík dokáže všechno co pavouk a dělá to jen pro tebe, bejby, na požádání.

## STAR XIOM

Videoklip

Pohodlně se usadte a užijte si životní jízdu s autopilotem těžce ozbrojené vesmírné lodi.

NALISTUJTE  
STRANU 92  
TEĎ HNED!





## MOMENTKA Z PLAYSTATIONOVÉ BUDOUCNOSTI

# BEZ MODEMU?

- Ⓐ Mobilní telefony: PocketStation budoucnosti?
- ⓐ Mobilní technologie: WAP je tady
- ⓧ Mobilní videohry: Hlavní tvůrci už projevili zájem
- ⓐ Mobilní zábava: Co je to *Matrix*?

**Možnosti PlayStation2 se stále rozrůstají a udržují tempo s nejnovějšími technologickými vymoženostmi.**

Jestliže až dosud nebyly mobilní telefony a PlayStation2 dost atraktivní, přibude jim teď jedno plus navíc - budou totiž spolupracovat. Prezident Sony, Ken Kutaragi, prohlásil, že majitelé PS2 „se brzy budou moci připojit na internet přes svoje mobilní telefony.“ Tvůrce PlayStation si živě představuje hráče, jak si přes mobily připojené ke konzole čtou e-maily a hrají hry. Od chvíle, kdy začnou jak telefony, tak PS2 používat digitální signál, nebudou modemy potřeba.

Technologie, díky níž se tohle všechno bude moct uskutečnit, se nazývá WAP (Wireless Application Protocol). Je to první standard, který umožní telefonům a PDA (elektronickým organizérům, chcete-li) komunikovat přes internet. Mobily vybavené WAPem už jsou na trhu a s nimi i velká reklamní kampaň. A Infogrames, Ubi Soft, Konami, Hotgen, Capcom a Rage už navíc začali koumat nad tím, jak by se s WAPem daly spojit hry.

Ubi Soft nedávno oznámili vznik nové společnosti Ludiwap, která se zaměřuje na vytváření WAP her. Zpočátku budou vytvářet hry, které budou do telefonů „vestavěné“, ale v plánech do budoucnosti se hovoří o síťových skupinových hrách hraných přes mobily. Alain Corre z Ubi Soft říká, že „WAP změní naše smýšlení o vytváření her. Hráči si budou moci v on-line prostředí předávat vzkazy a přemýšlíme dokonce i o hře ve stylu příběhů tajemných vražd Agathy Christie, kde budete muset mezi členy telefonní skupiny vypátrat vraha. Zmocnili jsme se také PCčkového erpégéčka *Everquest*, což je hra určená pro velké skupiny on-line hráčů, a tak by pro technologii WAPu mohla představovat něco jako *Final Fantasy XI*.“

Je tedy mobilní telefon jakousi novou PocketStation?

Corre prohlašují: „WAP bude v budoucnu všude. Budou-li si chtít Sony udržet před konkurencí náskok, budou muset vytvářet hry kompatibilní s WAPem.“

Takové výtvořky budou mít velký dopad na budoucnost playstationového hraní. Představte si, že si budete moci stáhnout postavu z nějaké PS2 bojovky na svůj mobil s WAPem. Během dne si ji budete moct pěkně vycvičit jako Tamagotchi, večer se s úsměvem vrátíte domů, natáhnete ji zpátky do PS2 a na síti pak pěkně zatočíte se svými přáteli.

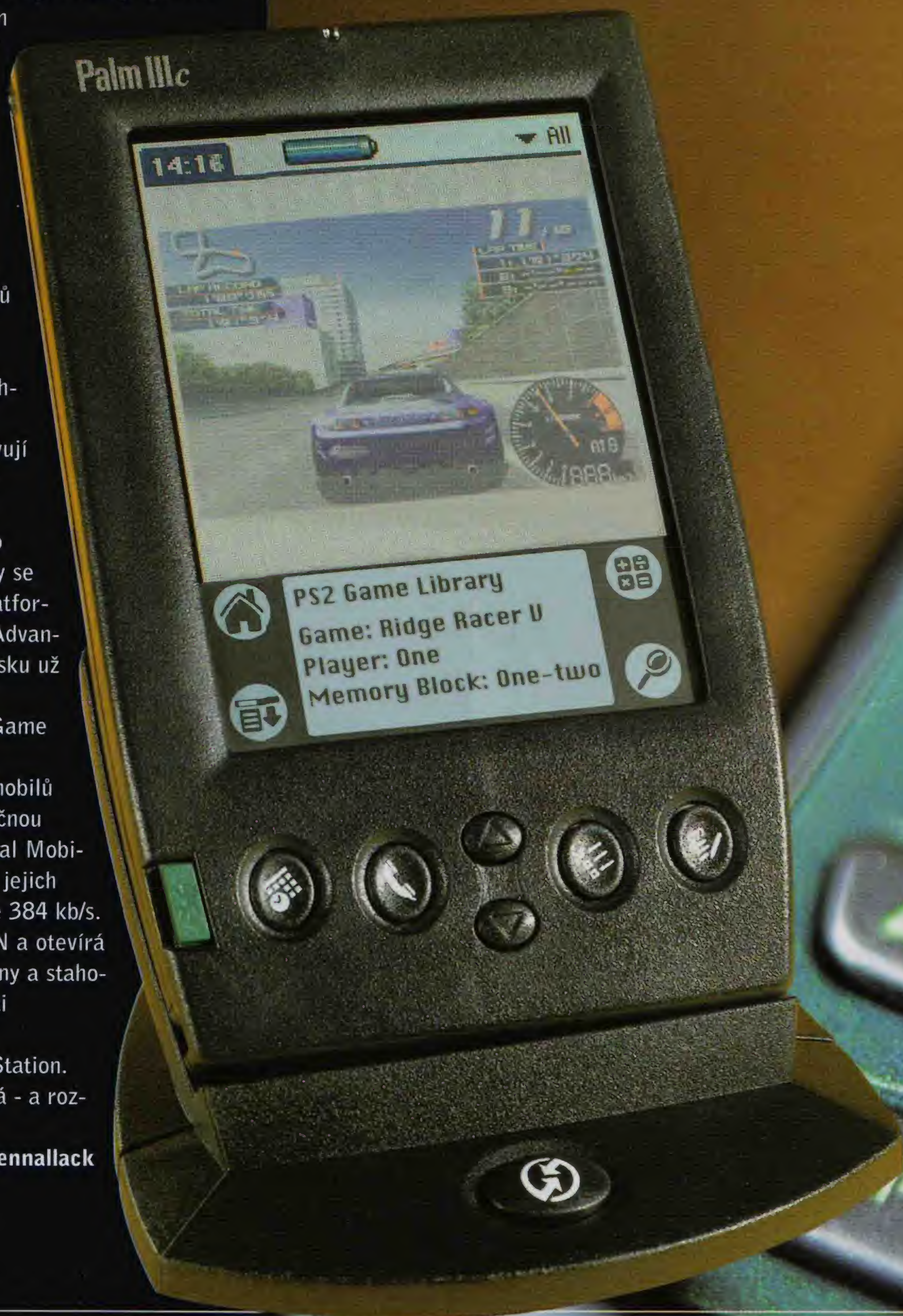
Rage Software dokonce vytvořili speciální WAPovou sekci, v jejímž čele stojí zakladatel bývalých DMA Design, Dave Jones. „Vytváříme tituly, které podporují řadu zařízení s bezdrátovým přístupem na internet,“ prozrazuje mluvčí. „V blízké budoucnosti by měli hráči dostat možnost účastnit se v hrách on-line soubojů, a i když pak budou muset někam odejít, budou si v téže hře stále moci kontrolovat pozice nebo dokonce pokračovat.“ Takové představy opravdu nejsou k zahazení, i když v užším smyslu by měl být WAP zaměřen spíše na poskytování informací než nespoutané herní radovánky.

Příčinou je to, že přenosová rychlost WAPu dosahuje pouhých 9,6 kb/s, takže je asi pětikrát pomalejší než u tradičního modemu. Během několika měsíců by se však měla objevit nová generace mobilních telefonů, která slibuje desetinásobné urychlení přenosu. Problémy, které z toho prozatím plynou, představují nízké rozlišení obrazovky, slabé procesory a omezená paměťová kapacita, ale všechno by se mělo v brzké době zlepšit. Telefony by se měly nakonec stát příručními platformami, jako je třeba Game Boy Advance nebo Neo Geo SNK. V Japonsku už jsou v běžném prodeji telefony s barevným displejem v kvalitě Game Boy Color.

WAP je jen začátkem útoku mobilů na internet. Během pár let se začnou vyrábět telefony UMTS (Universal Mobile Telecommunications System), jejich přenosová rychlost bude nejméně 384 kb/s. To je mnohem rychlejší než ISDN a otevírá možnosti pro mobilní videotelefony a stahování her a hudby přímo do paměti PlayStation2.

Nikdy nepodceňujte moc PlayStation. A pamatujte, budoucnost je zářivá - a rozhodně stojí za to. ■

Owain Bennallack







**Budoucnost hraní,** zdá se, spočívá v kombinaci mobilních telefonů s WAPem, PDA a PS2. Nevěříte? Proč by jinak podepisovali Sony s Palm Computing smlouvu na vytvoření verze Palm Pilotu kompatibilního s PS2? (vlevo)



# LOADING

**NEJNOVĚJŠÍ  
ZPRÁVY ZE SVĚTA  
PLAYSTATION...**

**V TOMTO ČÍSLE...**

## ROZVRH EIDOS

Eidos ohlašuje hry na zimu a nechybí mezi nimi skvělá *Time Splinters* pro PS2 - **strana 010**

**PSM  
EXKLUZIVNĚ!**



## SUMMONER

THQ chystají nejen tohle nádherné RPG, ale i pár televizních licencí - **strana 016**

**PSM  
EXKLUZIVNĚ!**



## CODIES MAJÍ KRÁLOVSKÝ SOUHLAS

Jak získal projekt Codemasters Cenu královny plus novinky o nových hrách - **strana 013**

**PSM  
EXKLUZIVNĚ!**



## STAR WARS: DESTROYER

LucasArts vydávají další hru odehrávající se ve vzdálené galaxii, kde nechybí gladiátorské zápasy - **strana 019**



## PLUS!

FIFA 2001 - WORLD SOCCER CHAMPIONSHIP...  
NAVRAT X-MEN NA PLAYSTATION1...  
MEDAL OF HONOUR 2 ROCKSTAR SE ČINÍ.



**Rozkoše**, které nabízely stánky Sony a Namco na Tokio Game Show. Nebo spíš hromady televizí s ukázkami her, které už známe.



**ZPRAVA Z TOKIO GAME SHOW**

# S PRÁZDNOU Z JAPONSKA

**LETOŠNÍ TOKIO GAME SHOW  
NEPŘINESLO ŽÁDNÁ PŘEKVAPENÍ**

**L**etošní jarní Tokio Game Show bylo pro příznivce PlayStation zklamáním. Tvůrci totiž vystavovali hlavně už vydané tituly pro PS2 a jen hodně skromnou přehlídku her, které by se měly dostat na trh Spojeného království.

Několik překvapení se přece jen objevilo - především od Konami a Imagineer, příbuzných s Rage Software - ale vezmeme-li v úvahu, že se návštěvnost oproti 131.708 člennému šilenství, které se loni točilo kolem PS2, a nedávnému PlayStation 2000 Festival (viz PSM25) snížila na 30.000, vypadalo to, jako by se většina japonských distributorů rozhodla počkat s představováním nej-

novějších her až na letošní květnovou výstavu E3 (viz reportáž v příštím čísle). Například Sony se soustředili na už existující tituly a stohy konzol PS2 propagovaly logickou hru *Fantavision* (říká se, že bude přibalena do balíku PS2 pro podzimní evropské vydání) a update *Kurushi, I.Q. Remix+*. Stánek věnovaný TV DJ (hře, která je jakýmsi křížencem *PaRappa* a MTV, představené na Festivalu PlayStation 2000 jako *Be On Edge*) přitahoval spekulanty obrovským joypadem, ale protože se nekonala žádná velká reklama, bylo na dalších společnostech, aby se postaraly o překvapení.

Zatímco Namco se rozhodli předvést pouze rozsáhlý *Tekken Tag Tournament* a PS1 verzi titulů

*Mr Driller* a *Tales Of Eternia* (viz *Orient Express*, str. 14), Konami se vytasili se spoustou nových titulů jak pro PS1, tak pro PS2. Kromě jiných to byly updaty *Beatmania* a *Dance Dance Revolution*, předvedli také příjemný klon *Everybody's Golf* nazvaný *Jikkyou Golf Master 2000* a rovněž i bláznivý *Bishi Bashi Special 3*. *Bishi Bashi* je pokračování titulu, který se právě dočkal vydání v Británii (PSM26, 8/10), a nový díl využívá *Dance Dance Revolution* podložku a je bláznivější, než kdy dříve. Samozřej-

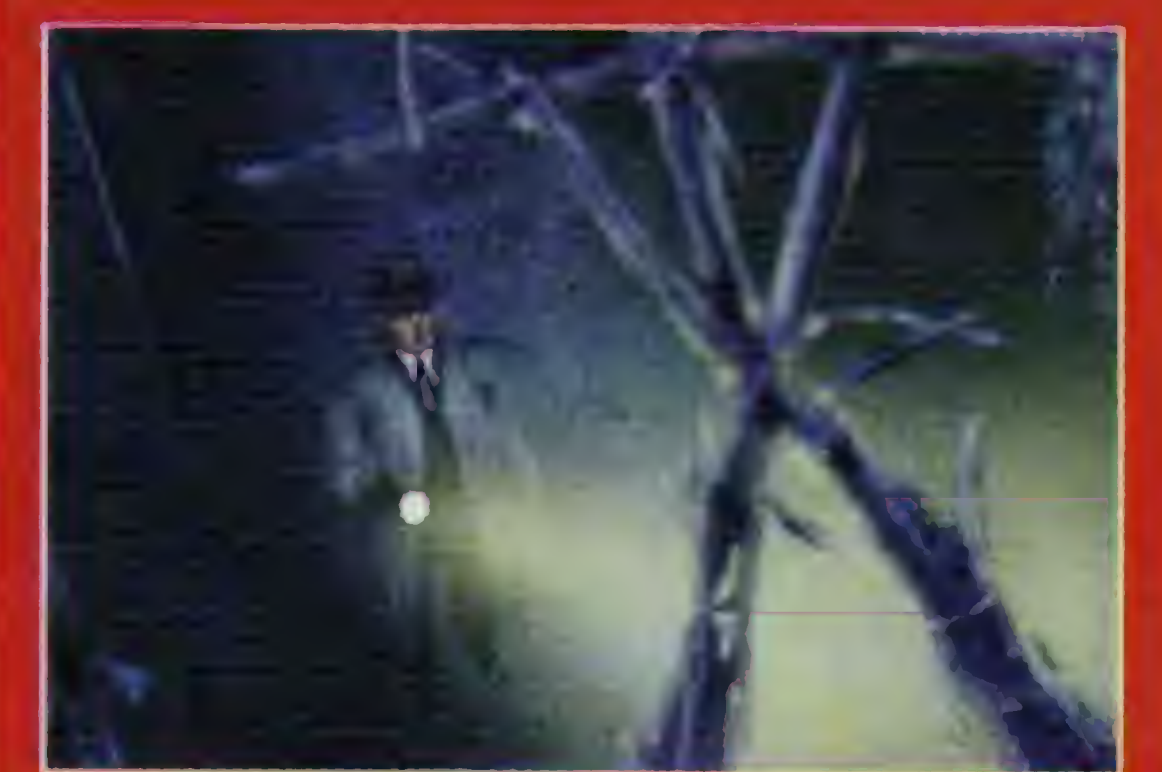




## UNDER COVER

## CHTĚJTE LÁSKU, NE VÁLKU

Japonští tvůrci KOEI momentálně pracují na novém titulu pro PlayStation2, který by se měl jmenovat *Angelique Trois*. Jedná se o další simulátor, který se točí kolem schůzek a válek. Zdánlivě nesourodá kombinace má svůj původ už na PlayStation1, tým se ale nakonec rozhodl pro novou technologii Sony a PS2 uvidí první plně 3D polygonovou verzi. A vydání v Evropě? Nepravděpo-



**Chystá se PS2 verze Blair Witch.**

dobné.

## HRY ZE SEVERU

Hrůzyplná adventura *Rune* od Human Head se má objevit na PS2. Tato akční adventura by měla využívat engine *Unreal* a inspirací jí byla skandinávská mytologie. Human Head také pracují na druhém dílu ohlášené trilogie *Blair Witch* (viz výše) a stále se diskutuje o jeho přenosu na PlayStation2. *Volume 2: The Legend Of Coffin Rock* se točí kolem ztracené dívky a společnosti, která se ji vydala hledat do hlubokých lesů. Slečna se vrátí. Společnost zachránců najdou rozsekanou na kusy. Milé.

## ČÍM DŘÍV, TÍM LÍP

Idea Factory, tvůrci, kteří mají na svědomí PS2 skyboardingový titul *Sky Surfer*, vydávají další hru pro konzolu nové generace a měla by se stát žhavým hitem června. *Embrace Of Suna* se odehrává v pustém světě zvaném Neverland. Vy hrajete roli hledače pokladů a kromě dělání věcí nezbytných pro holé přežití musíte také hledat a získávat části skrytého pokladu. Pak můžete svou kořist buď prodat za tvrdý prachy, nebo kombinovat různé předměty a vytvářet lepší a účinnější zbraně. Vydání v Japonsku se chystá na červen. A Evropa? Ta má asi smůlu.

## HRANÍ NEKONČÍ

Square se chystají letos na podzim začít testovat svůj projekt na hraní po síti Play Online. Testování chtěli začít distribucí hratelného dema *Final Fantasy X* jak pro PC, tak pro PlayStation2 se zabudovanou podporou on-line. Plně vydání hry se pak v Japonsku plánuje na příští jaro. Na straně 46 si můžete projít naše Téma *FFIX*, kde o stále se měnícím squarovském světě goblinů a skřítků najdete víc.



**Ve směru** hodinových ručiček zleva: *Final Fantasy IX* z tohoto čísla, *Gekikuukan Pro Baseball* od Square, *Day Of Walpurgis*, úprava ISS pro PS2 od Konami, tichý *Bouncer* a Kojimova *ZOE*.



mě nechyběli ani favorité Japonců, jako *Eve Zero* a *Lode Runner 2*, ale velká většina očí se stáčela hlavně k titulům pro PS2: *Ring Of Red*, *The Day Of Walpurgis* a *ZOE*. Exkluzivní reportáž *PSM* o těchto i dalších PS2 hrách od Konami najdete na jiném místě tohoto vydání.

Square se pro změnu zaměřili na *All Star Pro Wrestling* a rozhodli se návštěvníky také trochu podráždřit mučivým nahlédnutím do *The Bouncer* (která je v současnosti obklopená zvěstmi o odchodech členů týmu) a *Final Fantasy IX*, zatímco menší tvůrci se více předváděli s tituly pro PS2. ASCII si připravili předvedení rané verze *Surf-roid*, hry o surfování pro PlayStation2. Ke hře patří také jistý doplněk ve tvaru surfu, který po připojení k analogovým stickům váš Dual Shock2 změni na (jakési) surfovací prkno. Sountrack se mírně posunul směrem k surfařské hudbě a celá hra, také díky bizarním postavám (žralok v barevných kratasech), vypadá dost slibně. Imagineer odhalili pro změnu čtyři PS2 tituly. Viděli jsme také závodní hru *Wild Wild Racing*, která přestože byla ohlášena už dříve, vypadala se všemi těmi

příliš okatými nedostatky a zádrhely nedodělaně. *AquaAqua* (na PC *Wetrix*) je strategický titul, kde budujete světy tam, kde dříve byly jen hory a moře;

stvoření, které šteká na obrovské kostlivce.), a tak se všechna ostatní ohlášení točila kolem původní konzoly a her, které by se měly dočkat vydání v Británii. Enix se vyťasili s RPG nabídkou zahrnující dokonče-



## „Bishi Bashi využívá Dance Dance Revolution podložku a je bláznivější, než kdy dříve.“

*Rally Hard* je (jak jinak) klonem *V-Rally* a obsahuje podtitul *Run Through Africa*; *Typhoon* je zápasnicko-bojová hra plná odvážných soubojů na podmrčeném nebi nad Islandem a *Crusaders Of Might And Magic* je PS2 předělánkou RPG titulu vydaného 3DO, který by se měl objevit na původní konzole.

S nějakou další novinkou pro PS2 se vyťasili už jedině Atlus (síťovou pro čtyři hráče 'R&D 1 Trial Production', v níž vystupuje Ivo-vlčí



nou (tedy doufejme) *Dragon Quest VII*, prapodivnou adventurou, jejíž postavy designoval výtvarník *Dragonball*, Akira Toriyama. Když už jsme u erpégéček, Capcom předvedli *Breath Of Fire IV* spolu s *Megaman Legends 2* a oči

Japonců se nemohly nabažít pohledu na jejich oblíbenou bojovku od SNK, *King of Fighters '99*. K dalším hrám, které se zaručeně nedostanou k britským břehům, patří *Embarace on Sand* od Ideal





**Soul Reaver II.** Znovu vás čekají souboje se zlým Kainem. Špičkově vypadá na PlayStation2 i *Time Splinters*.



**Fear Effect** byl možná revoluční. Ještě víc však čkejte od *Retro Helix* - v zimě.

**Time Splinters -**  
střílečka od bývalých členů týmu z *GoldenEye*.



20 - 40

**Tmavé tunely** plné zombií s kříží a obojky? Ty musíte ničit v *Time Splinters*.

V ZIMĚ OD EIDOSU

## SPLINTERS A SPOL.

**SOUL REAVER, FEAR EFFECT A ÚŽASNÍ TIME SPLINTERS**

**E**idos potvrdili seznam titulů chystaných na podzim a zimu, a to včetně několika nových titulů pro PlayStation. Můžete se tak těšit na *Legacy Of Kain: Soul Reaver II*, *Fear Effect: Retro Helix*, *F1 World Grand Prix 2000*, *102 Dalmatians* a *Sydney 2000*. Lidé od Eidosu rovněž přiznali, že mají připravené *Time Splinters* pro PS2, přičemž na vývoji hry pracoval tentýž tým jako na *GoldenEye*.

Ale pěkně od začátku: *Soul Reaver II* od Crystal Dynamics staví na loňské hororové adventuře (PSM12, 9/10). Teď jste - opět v roli Raziela - vysláni zpět v čase, abyste zjistili, proč byl váš upířský klan vyhlazen. Očekávejte plynulý přítok dat bez nahrávacích prodlev, vylepšená kouzla a přeskokování mezi dvěma úrovněmi v reálném čase.

*Fear Effect: Retro Helix* by se měl objevit hned počátkem příštího roku a i on se časově vrací do

doby předcházející originálu (PSM25, 8/10). Dozvíme se tak, co svedlo Hanu Tsu-Vachel, Royce Glase a Jakoba Decourta dohromady, a podíváme se do Hongkongu, New Yorku, do zakázaného města Xian a rovněž i ke ztracenému hrobu prvního čínského císaře. Těšte se na víc jak 120 minut filmových animací, lepší systém inventáře, na 60 druhů nepřátel, skryté věci a také příležitost setkat se s Mist, zlou sestrou Rain...

Mezitím ale Eidos kontaktoval auto-simulačnické specialisty od Eutechnyx (*Le Mans 24 Hour*), aby se ujali vývoje *F1 World Grand Prix 2000*. Přislíbeny jsou všechny oficiální týmy a okruhy, realistická AI, režim Arcade i Grand Prix, kolize v reálném čase, výbuchy a strategické zastavování v boxech.

Nicméně tou nejlepší zprávou určitě budou *Time Splinters* - střílečka v první osobě, na které pracují Free Radical Design, bývalí členové Rare

a autoři *GoldenEye* pro Nintendo64. Můžete se těšit na souboje na život a na smrt (můžete buď spolupracovat, nebo hrát proti sobě), přičemž už teď běhá střílečka na PS2 v režimu rozdělené obrazovky rychlostí 60 snímků za vteřinu! Trochu se podobá síťovým střílečkám *Quake III* a *Unreal Tournament* - obsahuje totiž režimy Deathmatch a Last Stand. Děj se odehrává v různých časových obdobích a každá z nich bude mít své vlastní protivníky - dosud jsme měli možnost vidět pyramidy, apokalypticky laděné městské krajiny, mumie a roboty.

Tato hra je počátkem dlouhodobé spolupráce mezi Eidosem a Free Radical Design pro PlayStation2 a vše nasvědčuje tomu, že renomovaný vydavatel chystá návrat na vrchol.

O plánech Eidosu si budete moci přečíst v příštím čísle a čeká vás i exkluzivní reportáž o *Time Splinters*. ■

## UNDER COVER

### RAYMAN V2.5

U Ubi Softu už se naplno maká na dalším *Raymanovi* pro PS2. Mnoho se o hře zatím neví (dokonce ani ještě nemá jméno), nicméně pracovní titul je *Rayman V2.5*. Vzhled i hratelnost budou stejné jako u *Rayman 2*, avšak vylepšená bude grafika, bude tu více herních odboček, víc nehratelných postav, lepší nasvícení a větší a lepší úrovně. *Rayman V2.5* by měl vyjít koncem tohoto roku.



**Rayman** pro PS2. Kde jsou ale plošinky?

### EON NA SCÉNU

Na scénu přichází nová vydavatelská firma Eon a již brzy vydá tři tituly: *Land Maker*, *Wild Rapids* a *Street Scooter*. *Land Maker* je popisován jako něco 'mezi *Tetrisem* a *Civilization*', přičemž musíte vyhazovat do vzduchu 3D budovy postavené z barevných cihel. *Wild Rapids* je zatím vůbec první kajakovou hrou pro PlayStation a na jejím vývoji pracovali lidé od Fujimic, tj. autoři *Cool Boarders* - je to něco jako *No Fear Downhill Biking*, jenomže s kajaky. Soustředíte se v kláních po celém světě a vyhýbáte se překážkám, jako lodě, ledovce a krokodýli. *Street Scooter* jsou zase takové pouliční závody na skútru, plné skákání přes rampy. Recenze se dočkáte už brzy...

### DINO CRISIS 2

Ano, přesně tak, mocný Mikame pracuje na *Dino Crisis 2*, kde se znovu shledáme s krásnou Reginou a jejím dobrým přítelem Dylanem. Děj se odehrává rok po originálu, kdy zmizelo Edward City - město, v němž probíhá výzkum Třetí energie - a na jeho místě se objevil prehistorický prales. Regina se vydává hluboko do lesů, aby našla a zachránila trosečníky a ztracené informace týkající se výzkumu. Hra se celá odehrává venku, tak trochu jako začátek *Dino Crisis*. Těšte se na liány...

### REVOLTA

Acclaim jsou zde znovu s *ReVOLT 2*. A to znamená více smyků a karambolů na rozlehlých okruzích v malinkatých autíčkách. Což je, přísně vzato, v zásadě nesmyslný nápad...



NOVÉ HRY OD INFOGRAMES

PSM  
EXKLUZIVNĚ!

# POCHOUTKY Z FRANCIE

INFOGRAMES OHLAŠUJÍ NOVÉ HRY

**I**nfogrames, kteří na E3 vystavovali spoustu her, oznámili rozvrh vydání nových titulů na zbytek roku. Hry pro PlayStation1 zůstanou v popředí, ale najde se tu i několik nových titulů pro PlayStation2. Po pořádku.

• **Driver 2:** Závod po Las Vegas, Havaně, Chicagu a Rio de Janeiru ve všech typech vozidel se jezdí v těch nejplynulejších zatáčkách a ano, můžete vypadnout z auta. PSM si zahrál jednu z raných verzí a dle jeho názoru to nevypadá špatně.

• **Alone In The Dark - A New Nightmare:**

Hubert Chardot se vrací v dalším dílu této strašidelné hry. Těšte se na skvělé grafické zpracování.

• **Koudelka:** Lze ji popsat jako „křížence Resident Evil a Final Fantasy“ a Infogrames na ni pějí samou chválu. Vytvořili ji SNK v Japonsku.

• **Bugs Bunny And Taz: Time Busters:** Pokračování k Bugs Bunny: Lost In Time. Další

„Na hru *Koudelka*, křížence *Resident Evil* a *Final Fantasy* je slyšet samou chválu.“

3D adventura, v níž tentokrát vystupuje ještě tasmánský čert Taz.

• **Looney Tunes Racing:** Motokárová hra, jejímiž hrdiny jsou postavičky z kresleného seriálu Looney Tunes. Představte si *Crash Team Racing* ale s Daffym, Duckem, Sylvesterem a Tweetie Pieem.

• **Animorphs:** Adventurová hra inspirovaná kresleným filmem, kde se mohou děti převtělovat do různých obyvatel království zvířat.

• **Golden Tee Golf:**

Port populární hospodské hry, která vám umožní vyhrát skutečné peníze, pokud ovšem budete hrát jako polygonový Greg Norman.

• **Power Strike Pro Beach Volleyball:** Lze ji popsat jako „FIFA ve světě plážového volejbalu“. Volejbal? Jediný sport, kde jsou dámy povinny mít bikiny? Líbil se nám první díl, takže doufáme v další arkádovou sportovní zábavičku.

• **Sheep Dog & Wolf:** Titul, který je stále zahalen závojem tajemství. Dle našeho zpravodaje z Infogrames to určitě „není *One Man And His Dog* pro PlayStation“.

PlayStation2 si, co se nových titulů od Infogrames týká, vede neméně dobře.

• **Munch's Oddyssey:** Nová strategická adventura s prozatím neznámým hrdinou z *Odd-*



world jménem Munch. Nic se nebojte, Abeho ve hře uvidíte také - více informací najdete v posledním čísle a reportáž z *Oddworldu* v příštím, kde nebudou chybět ani nejnovější informace o podivném světě Lorne Lanninga.

• **Mission Impossible 2:** Pravděpodobně pokračování loňského adventurního hitu pro PlayStation1 nebo 2. A protože John Woo režisuje filmové pokračování, které má být představeno v srpnu, zdá se, že půjde o přidružené vydání. První zprávy hovoří o tom, že se vývojáři poprali s problémy, které tolik kazily původní hru.

• **Unreal Tournament:** Jo, PCčková hitovka od Epic Games se dočká i vydání na PlayStation2. Nová vylepšená verze byla předvedena na E3

**Infogrames** vydávali seznam her chystaných na E3. Patří k nim *Munch's Oddyssey* (nahore), *Driver 2* (dvakrát nalevo) a *Power Strike Pro Volleyball* (dole).



a - šeptejte - hra by měla být vydána současně s PlayStation2.

• **Hand Of Odd:** Hodně diskutovaná strategická hra v reálném čase Lorne Lanninga. Celé armády Mudokanů? No jasně.

Více informací najdete v příštím čísle, ve velké zprávě z E3. ■

NOVÉ HRY OD EA

# MANON V AKCI

DREAMWORKS PRACUJÍ NA MEDAL OF HONOUR 2

**E**lectronic Arts se letos na podzim chystají vydat pokračování střílečky v první osobě z dílny Dreamworks, *Medal Of Honour: Underground* a hra je v podstatě druhým dílem, který se však odehrává před první hrou, a mladá vzdorná francouzská agentka Manon si tu teprve klestí cestu k vyšším hodnotám. Z první hry si ji budete pamatovat jako atraktivní dámu, která díky lsti zajala Lt. Pattersona.

Hra se odehrává v rozmezí čtyř let a naše hrdinka se postup-

ně vydá na sedm misí ve 22 úrovních a ze své francouzské základny se vypraví do severní Afriky, Itálie, Německa a Řecka. Objeví se tu nová nepřátelská vozidla, k nimž budou patřit motorky,



**Tak tohle je FIFA na PS2! A vypadá lépe než ISS! Paráda!**

tanky a polopásové vozy a také zbraně, jako je pistolová kuše.

Setkáte se tu s přátelštějším systémem inteligence, díky němuž bude více záležet na týmové spolupráci. Manon se vetře do budovy, zatímco váš partner otevře sejf nebo, pokud se to všechno pokazí, vám pomůže probíjet se pryč. Objeví se tu i režim Disguise, což je vylepšená verze oficiální Nazi papers z původní hry. Budete se moci převlékat za různé lidi, počínaje pekařem a konče třeba řidičem sanitky, a proplížit se kolem strážců, aniž by vás odhalili. Snad.

Obr známý jako EA Sports zatím dělá se svými chystanými



projekty velké tajnosti. Bez obav však můžeme říct, že se bude jednat o NHL, NFL, ECW a NASCAR, všechny s cifrou 2001 na konci a uzpůsobené pro PS2. Pro PlayStation je už nyní potvrzen i fotbal *FA Premier League Stars 2*.

A na konec - FIFA pro PS2! Hra se bude jmenovat *FIFA: World Soccer Championship* a bude obsahovat 47 členských týmů FIFA, 16 nejlepších národních týmů

**Oooh.** Exkluzivní záběry z *Medal Of Honour: Underground* pro PlayStation. Brzy více!



do 23 let a klubové týmy z anglické, německé, španělské a italské ligy. Vytvořil ji tentýž kanadský vývojářský tým a hra se v květnu dočká vydání v Japonsku. Pak podstoupí radikální změny pro vydání v Evropě, dostane nový název *FIFA 2001* a bude obohacena o nové hráče a prvky. Více se o všech těchto hrách dozvíte příští měsíc. ■





**Své jméno** propůjčil novému hitu od Activision Mat Hoffman, desetinásobný světový šampion v BMX.... Proskákejte si cestu k vítězství.

NOVA BMX HRA

## NA BMX KLUCI UŽIJÍ SPOUSTU SRANDY...

**PRVNÍ FOTKY Z MAT HOFFMAN'S PRO BMX OD ACTIVISION**

**A**ctivision odtajnil Mat Hoffman's Pro BMX, což je cyklistická hra podobného ladění jako Tony Hawk's Skateboarding. Pro BMX, vyvinuté Neversoftem, běhá na dnes už legendárním enginu z Tony Hawk's a v hlavní roli zde vystupuje desetinásobný světový šampion v BMX Mat „Kondor“ Hoffman - chlapík, který loni vyhrál všechny závody, jichž se zúčastnil.

Ve hře najdete deset nejlepších světových bikerů a právě s nimi musíte usilovat o titul světového šampiona v BMX, a to v řadě reálných podniků po celém světě a v devíti úrovních. Přirozeně zde najdete zelené rampy (obrovské U-rampy, kde se fakt vydovádíte), stejně jako charakteristické a osobité triky jednotlivých bikerů, nicméně rovněž na vás čekají úskalí jízdy po městě, sjezd a závody v terénu. Prostě bahno bude lítat na všechny strany...

Každá úroveň má skryté oblasti, zákeřné zkratky, díky nimž snadno předjedete protivníky, a rovněž na vás čeká spousta překážek. Hlavně se těšte na skoky, otočky ve vzduchu, přeskokování překážek apod. K dispozici bude i replay, kde si své nejlepší výkony budete moci prohlédnout zblízka a zpomalně. Podle toho, co jsme zatím měli možnost vidět, si nebudete moci na nic stěžovat ani po vizuální stránce: skvělé stínování, světelné efekty, odrazy na vodní hladině atd., to všechno zde najdete.

Pochopitelně na vás čekají i úrovně pro více hráčů plus režim Time Attack (podobný jako v Tony Hawk's) a rovněž i závody. Kdyby vás to

náhodou omrzelo, bude po ruce několik speciálních režimů - Mat's Vicious Vert Ramp Competition je minutová zběsilost na obrovité U-rampě, zatímco Big A\$\$ Dirt Jump je soutěž, kde jde o to vystříhnout během jednoho skoku co nejvíce triků. Soudě dle fotek bude Mat Hoffman's Pro BMX skutečná bomba a na pultech by měla vybuchnout v listopadu... ■

## PlayStation BAZAR

nejlevnější v Praze

- více než 100 titulů
- ▲ výkup her i konzolí
- ✕ zásilková služba

Vltavská 28, Praha 5  
T/F: 536142, T: 536406  
Po-Pá: 9-18, So: 9-12

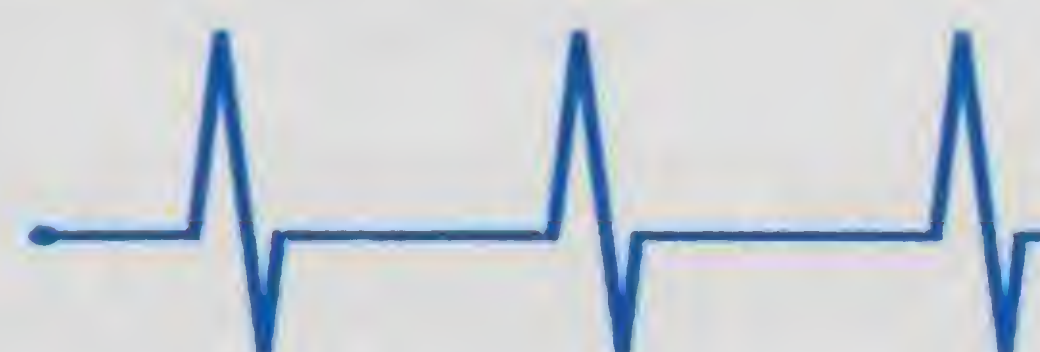
seznam her na netu:  
[www.cd-bazar.cz](http://www.cd-bazar.cz)

## SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL

Každý měsíc naše dobrá Sestra proklepává nejkrvavější hry na PlayStation a diagnostikuje újmy, k nimž by došlo, kdyby se úrazy staly ve skutečném životě. A tento měsíc?

Cool Boarders 4...



### • PŘÍPAD Č. 1

**Diagnóza:** Při tomto úrazu by pravděpodobně došlo ke zlomenině nebo pohmoždění páteře. Tvrdý náraz do hlavy může mít za následek pohmoždění mozku nebo zlomeninu lebky.

**Prognóza:** Zlomenina páteře vyžaduje dlouhou a nejistou léčbu. Rozbitou lebku je třeba nejprve fixovat, odstranit případné úlomky kosti uvnitř a po fixaci je teprve možné přistoupit ke zpevnění poškozených obratlů dráty.



### • PŘÍPAD Č. 2

**Diagnóza:** Důsledkem tohoto nárazu do hrazení mohou být hluboké tržné rány na hlavě, krku a obličeji. Rovněž může dojít k pohmoždění nebo fraktuře žeber.

**Prognóza:** Části dřevěného plotu, které při úrazu uvíznou v ráně, bude třeba nejprve chirurgicky odstranit, teprve pak je možné přejít k dalšímu léčení. Po očištění rány je nutné ji ošetřit antibiotiky, aby se zabránilo případné infekci. Fraktura žeber pravděpodobně způsobí poškození pohrudnice a plic, což bude mít za následek dušnost, hemoptýzu a šok. ■

Ve skutečném životě je Sestra Bolest sestrou Carol Channon.

## UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

Uprostřed současného zájmu médií o technická specifika PS2 se vynořil zvláštní příběh z Japonska. Muž jménem Yuji Miyato si koupil svou novou hračku jménem PS2 v poněkud obskurních obchodech v Ósace. Když konzolu donesl domů a vložil hru Ridge Racer V, objevil se džin a řekl, že mu splní tři přání! „To bylo fakt neuvěřitelné!!!“ komentuje celou záležitost Miyato, „těším se na fantastickou a pekelně rychlou grafiku a místo toho dostanu tlustýho chlápka se založenýma rukama, obrovským knírem a krátkýma nohama!“ Sony vydala toto prohlášení: „Sony

Entertainment učinila vše pro to, aby náš nový produkt PlayStation2 byl prost technických závad a nadpřirozených jevů. Nicméně v jistých případech...“ A co že si to pan Miyato vlastně přál? „Světový mír, konec hladovění a ženského otroka, který mě bude pořádně líbat,“ prozradil...

Markus Wolff a Klaus Himmler se stále pokoušejí zlomit světový rekord v hře na PS bez přestání. Se zmocněním agentury Guinness se zavřeli v jednom bytě v Hamburku, kde už týden masí Street Fighter Ex Plus Alpha. Bez spánku, pouze s přestávkou na záchod. Zpráva, že dvoj-



**Street Fighter Ex Plus Alpha:** lotrům skončil klidný spánek. I když...

ce se zarudlýma očima vyjádřila přání „někoho pozvat, aby se podíval, jak tvrdě pracuji“, byla oficiálně dementována...





**Nejnovější počiny Codemasters.**  
(Nalevo) Akční strategie *Operation Overlord*, kde bojujete proti nacistům.  
(Dole) *LMA Manager 2001* je upgradem dřívější změní statistik.



OZNAMUJEME OCENĚNÍ

## Z VŮLE KRÁLOVSKÉ CODEMASTERS SLAVÍ S KRÁLOVNOU

**P**ovolte, abychom pogratovali Richardu Darlingovi a celému týmu Codemasters, kteří právě v kategorii Inovace obdrželi prestižní Queen's Award for Enterprise. Byli nominováni Tony Blairem a schválení královnou, načež porotci vyzdvihli odbornou znalost tvůrců v oblasti modelování lidí se zmínkou o dlouho oddalovaném *Prince Naseem Boxing*. Zvláštní poznámku si také vysloužil výkon aut jak v *Colin McRae*, tak ve *World Touring Cars*. Dobrá práce, ale přesto je dost obtížné si představit královnu s britským ministerským předsedou, jak si to v několika kolech rozdávají s Nasem.

Codemasters ohlásili několik nových počínů, se kterými se vytasili na výstavě E3. Patří k nim třeba *LMA Manager 2001* a nový titul *World War: Operation Overlord*. *LMA Manager 2001* je nově celoevropská, obsahuje kluby 32 zemí, 300 stadionů a více než 8000 hráčů a také herní licenci od FIFA, profesionálního sboru, který reprezentuje hráče po celé Evropě. Pro update byla předělána celá týmová taktika, trénink i AI soupeřů a bude

zařazeno také více voleb než dříve. „V *LMA Manageru* mají hráči pocit, jako by opravdu řídili fotbalový klub, ne že jen šmejdí po počítačem nabízených statistikách,“ říká producent Simon Prytherch. Hra by měla být na PlayStation vydána v září a vynořují se také zvěsti o verzi pro PS2.

*World War: Operation Overlord* vytvořená studiem Red Lemon (tvůrci *Aironauts*) vypadá opravdu velice zajímavě. Strategická hra je inspirovaná událostí označovanou jako den D a vy hrajete nadporučíka, který se účastní invaze v Normandii roku 1944. Plánujete tažení, udělujete rozkazy v bitvách v reálném čase a snažíte se o získání vyšší hodnosti, dokud se nedostanete do úrovně maršál. Což je, vezmeme-li v úvahu, že válka trvala už jen jeden rok, velice rychlý postup. Hlavní součástí hry je speciálně designované rozhraní pro PlayStation, které odvedlo skvělou práci v *LMA*. Bojujete po boku spojeneckých armád, ale máte možnost se přepnout na nacisty a zasáhnout do dějin. *World War: Operation Overlord* je plánována na vydání v zimě. ■

## RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE ČI SNAD COIN-OPOVÉ PEKLO? TENTO MĚSÍC: AFTERBURNER

### PROČ MÁM RÁD AFTERBURNER

Automaty, NES, Spectrum, Commodore 64, Sega Mega CD - je těžké přijít na formát, přes nějž by se *Afterburner* nepřehnal se svými kulomety. I cynikové musejí uznat, že na to, aby hra přežila tak dlouhou dobu, musí na ní něco být. V případě *Afterburner* je tím něčím šance řídit nejoblíbenější stíhačku amerických námořních sil: F-14 Tomcat. Zapomeňte na hloupé letové simulátory - to, co chcete, je letět šílenou rychlostí s tryskáčem, střilet, kam vás zrovna napadne, vypouštět rakety a vůbec se chovat jako Tom Cruise po 19 Red Bullech. No a co, že nemá žádnou hratelnost? No a co, že grafika stojí za houbu, jen proto, aby se dosáhlo co největší rychlosti? Střílení + dábelská rychlost = špičková zábava. Kdysi mi brala dech a vydrželo ji to dodnes. Paráda.

Pete Wilton



### PROČ NENÁVÍDÍM AFTERBURNER

Každá arkáda na světě má *Afterburner*ový kabinet a v každé arkádě na světě se rychle seběhnou davy vždy, když se najde někdo dost bláznivý na to, aby do něj vrazil peníze. Proč? Protože *Afterburner* byla kdysi jednou z nejrychlejších, nejdívočejších a nejlépe vypadajících her, ale co je důležité, byla prostě jakékoliv hratelností. Vaše F-14 Tomcat uměla všechny možné i nemožné kousky a vašim jediným úkolem bylo létat po obrazovce a co nejdéle se vyhýbat nepřátelské palbě - a díky za to. V dobách, kdy byla hlavní hratelnost a grafika jen podružnou záležitostí, se *Afterburner* pokusila předělat toto jednou uznané pravidlo, a to jí nikdy neodpustím. Nenávídím ji, jak to jen jde.

Justin Calvert

Verdikt: *Afterburner* se řítí dolů záchodem jako papírová šipka. Justin vítězí!

## LOADING



Tony Mott je šéfredaktor světově nejuznávanějšího multiformátového herního magazínu *Edge*.

## TEST BUDOUCNOSTI

STANE SE NEJVĚTŠÍM TRUMFEM  
EMOTION ENGINE NOSTALGIE?

**M**ám to štěstí, že jsem měl možnost vidět veškerý nový významnější software, který vyšel, ať už jde o poslední temnou logickou hru z Japonska nebo o nejčerstvější sportovní simulátor od Dreamcastu z Ameriky. Když nacházím tolik amerických fotbalových her, že by člověka porazily na kolena, ušklíbnu se, mlčím a dál se probírám hromadami nových titulů z celého světa, protože vím, že v některé ze zalepených obálek najdu nové hry pro PlayStation2 z Japonska.

Poslední zásilkou, která mě zaujala, byl *Tekken Tag Tournament*, a to ze zřejmých důvodů. Hra, kterou nám Sony mávali před nosem jako ukázkou nových hranic PS2, byla přede mnou. Diváci s napětím sledují vaše bojovnícké počínání! Tráva vlní se ve větru! Plně 3D prostředí! A další věty končící vykřičníkem!

Ano, v *Tekken Tag Tournament* na PlayStation2 všechno tohle najdete. Ale v jádru je to *Tekken*. Ne víc, ne méně.

Možná že jsem cynický starý prdola, ale vyslechl jsem si malý kousek výkladu o tom, jak Emotion Engine dokáže vnést do her vrstvy, kterých se zatím ruce videoherních inženýrů ani nedotkly. V *Tekken Tag Tournamentu* však jako v PS2 titulu s prozatím nejvyšším profilem nevidím nic, co by se už neobjevilo před 128-bitovým pozlátkem.

Nejzábavnějším novým prvkem celého balíku je vlastně *Tekken Bowl*, bonusová podhra, nad kterou jsem strávil více času než s hlavní hrou. Já jsem našel víc vrstev emocí právě v ní, než když jsem kopal nohou kolem protivníkovy hlavy, tak jak už je zvykem po dlouhých pět let. ■



## PREVIEW

Máte strach z letadel? Zkuste Aconcagua.



## ACONCAGUA

SCEI / LÉTO 2000

Tahle nová japonská adventura se odehrává na vrcholku stejnojmenné hory, přičemž vše začíná oslnivou leteckou katastrofou, kterou přežijete vy a několik dalších lidí. Okolnosti jsou podezřelé a ostatně netrvá dlouho a jedna dívka z vaší skupiny je unesena partyzány. Kromě zcela zjevného úkolu vysvobodit unesenou slečnu Pachama-



movou musíte dovést do bezpečí zbytek vaší skupiny - a bezpečí tady samozřejmě znamená pryč z hory.

Aconcagua, stojící herním stylem blízko Syphon Filter 2 či Resident Evil, vás donutí bojovat nejenom s teroristy, ale i s drsným prostředím, do něhož jste takto nepříjemně vrženi. A je to fakt hodně drsné. ■

Japonské klíše - marga + roboti: snad to bude za něco stát...



## SD GUNDAM GENERATION 3

BANDAI / LÉTO 2000

SD Gundam Generation 3 je nejnovějším robotovým válečným simulátorem od Bandai. Hra se nechala inspirovat v Japonsku populárním kresleným seriálem Gundam a na trhu by se měla objevit letos v létě. Najdete zde spoustu postavíček ze seriálu - prý více než 1000. Patříte-li mezi šťastné majitele konzoly do ruky WonderSwan a máte-li SD Gundam G Generation Gather Beat, pak jistě rádi uslyšíte, že díky



zázraku jménem WonderWave je možné mezi dvěma konzolami přenášet data.

Gundam V je v současné době snad nejoblíbenější televizní pořad a jeho designér už pracuje s Hideo Kojimou (Metal Gear Solid) na úplně nové hře nazvané ZOE. Více informací na straně 26... ■

## ORIENT EXPRESS

NOVÉ TITULY OD NAMCO

## KRIZE? JAKÁ KRIZE?

NAMCO PŘEDSTAVILO SVÉ NOVÉ TITULY PRO PLAYSTATION

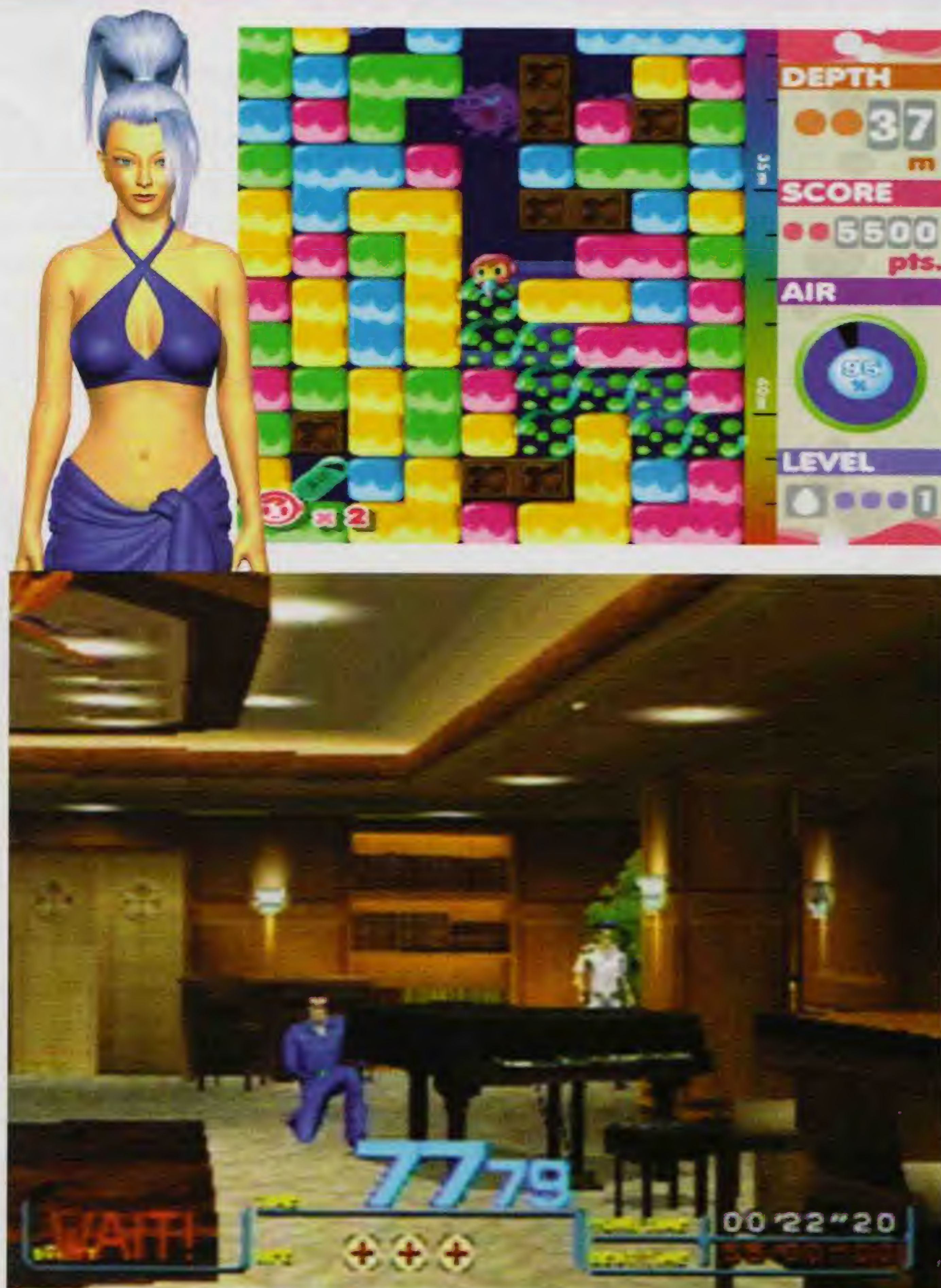
**P**ouho očekávané pokračování *Time Crisis* konečně spěje k dokončení a mělo by jej následovat množství dalších titulů určených pro původní PlayStation. Po japonském úspěchu *Ridge Racer V* a *Tekken Tag Tournamentu* (prvního se prodalo 600.000, druhého 400.000 kusů) Namco rovněž ohlásilo plány na další hry pro PlayStation2.

*Time Crisis: Project Titan* nám Namco představilo přímo ve svém ústředí poblíž Tokia. Hlavním hrdinou je Richard Miller, který se najednou ocitne na nesprávné straně zákona. Je totiž obviněn ze zločinu, který nespáchal, no a vaším úkolem pochopitelně je s pomocí G-Con dostat tohoto týpka z obtíží. Oproti původní hře není tenhle druhý díl žádným výrazným krokem vpřed, nicméně vězte, že by se v Evropě měl objevit někdy na podzim. Obdivovatelé pistolí G-Con si mezitím mohou vyzkoušet oddělávání jiných zlotřilců v *Rescue Shot*. Tato hra navazuje přesně tam, kde předchozí namcovské střelčky jako *Point Blank* či *Ghoul Panic* skončily, a vaším úkolem je provést postavu jménem Bo adventurně laděným příběhem, přičemž jeho cílem je získat zpět ztracenou paměť. *Rescue Shot* by se měl v Evropě objevit už velmi brzy.

To *Mr Driller* je takový zvláštní mix legendárního *Tetrisu* a arkádové klasiky *Dig Dug*, v němž postava jménem Susumu Horí musí vrtat do země rozlamováním kvádrů. Tyto kvádry padají a rozbíjejí se v závislosti na barevných kombinacích - trochu ve stylu *Bust A Move*, neboť Susumu musí vyhledávat vzduchové kapsy a vyhýbat se sesuvům půdy. Namco rovněž ohlásilo *Ms Pac-Man Maze Madness*, což je pokračování *Pac-Man World* (PSM22, 7/10). Jako poslední zde máme *Tales Of Eternia*, třetí hru z namcovské erpégéckové řady, která vypadá v novém trojrozměrném hávu podstatně lépe. Nicméně evropská verze dosud nebyla potvrzena.

Namco má teď doslova plné ruce práce, navíc velké zdržení způsobily *Ridge Racer V* a *Tekken Tag* pro PlayStation 2 - ovšem tyhle dvě věci u Namco rozhodně nechtěli pustit. „Při premiéře PS1 jsme také vydali hry souběžně,“ vzpomíná Shinkuo Ishikawa, výkonný ředitel Namco. „A jsme velmi hrdí, že se nám podařilo vydat *Ridge Racer V* při premiéře PS2, a kdyby Sony někdy chtělo uvést na trh PS3, zareagovali bychom stejně! V příštích 12 měsících vydá Namco tři další tituly pro PS2, takže v budoucnosti se máte od Namco na co těšit.“ A s arkádovou motorkou *500GP* (prý bude přejmenována na *MotoGP*), očekávaným *Tekken 4* (pravděpodobně nejprve v arkádové podobě) a *Soul Calibur 2* (plánovaný pro PS2) plus nové 'božské' RPG *Khamrai* by tahle budoucnost mohla přijít dřív, než se člověk naděje...

Ve směru hodinových ručiček shora: Nová a jedlá rošťánka, šlehaný kříženec Tetrisu a Dig Dug jménem Mr Driller a taky se těšete na Time Crisis: Project Titan...





## NOVÉ TITULY

### TEKKEN TAG TOURNAMENT (NAMCO)

Tekken 3 s hezčí grafikou? Ani ne. Poslední titul od Namco totiž nejenom přichází s možností vyměňovat se v průběhu souboje, ale má i víc bojovníků než kdy předtím, přičemž všichni mají extra hmaty, několik kostýmů a naprosto realistickou animaci. Je to neuvěřitelné, ale TTT na PS2 vypadá ještě lépe než arkádová verze, a dokonce můžete vyhrát i bonus v podobě minihry Tekken Bowl. Namco prostě jako vždy překonalo veškerá očekávání a Tekken Tag Tournament je tak blízko dokonalosti, jak jen to je možné. ■

A dosud nejlepší hrou pro PS2 se stává... víte kdo.



### DEAD OR ALIVE 2 (TECMO)

Původní Dead Or Alive asi nejvíc zaujal vlnami ženských bojovníků, jeho druhý díl je ovšem o něco hlubší. Dead Or Alive 2 je úžasnou kombinací herní různorodosti a interaktivního prostředí a vlastně také jediným titulem, který vůbec může konkurovat namcovskému Tekken Tag Tournament.

Co se týče poměru cena/výkon, není sice DOA 2 z úplně stejné třídy jako TTT, ale nabízí zcela odlišnou bojovkovou zkušenost, jejímž hlavním zaměřením je nonstop akce. ■

Cože? Ta pistole vypadá v mý ruce moc velká?



### METAL GEAR: INTEGRAL (KONAMI)

Tahle hra byla znovu vydána v japonské době evropské řady Platinum. Metal Gear Solid: Integral, ve zdejších krajích známý jako Special Missions, je navíc vybaven speciálním režimem pro hru v první osobě, tak trochu ve stylu Quake, přičemž tento režim v jiných vydáních nenajdete. Je to vlastně jenom nenápadná inovace, takže zas o tolik nepřicházíme. Evropská verze rovněž postrádá podporu pro PocketStation - což velké většině z vás asi taky vadit nebude, protože tahle šikovná věčička do Evropy jaksi nikdy nedorazila. ■

Tak v evropské verzi tyhle možnosti prostě nemáte.



#### TOP 5 - PRODEJ



1 Tekken Tag Tournament (PS2) (Namco)

- 2 Ridge Racer V (PS2) (Namco)
- 3 Dead Or Alive 2 (PS2) (Tecmo)
- 4 Kessen (PS2) (Koei)
- 5 Bass Landing 2 (PS1) (ASCII)

#### TOP 5 - NEJOČEKAVANĚJŠÍ



1 Final Fantasy IX (Square)

- 2 Dragon Quest VII (Enix)
- 3 Final Fantasy X (PS2) (Square)
- 4 Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
- 5 Tales Of Eternia (Namco)

#### TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1 Tekken Tag Tournament (PS2) (Namco)

- 2 Vagrant Story (Square)
- 3 Kessen (PS2) (Koei)
- 4 Ridge Racer V (PS2) (Namco)
- 5 Popolocrois Story II (SCE)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech.

## OTAKU YOUTH

### VYUŽIJTE VLASTNÍ PŘEDSTAVIVOST

Jak nás různé herní časopisy upozorňují, je až příliš snadné považovat Japonce za národ do školaček totálně poblázněných mangafilů, kteří své osamělé noci radši tráví u simulátorů mechanických restaurací než u posledního dílu Tekkenu. „No, to jsou přece naprostí cvoci...“ zní rozšířené klišé.

To je pochopitelně absolutní pravda - a zároveň pěkná blbost. Jasně, v Japonsku narazíte na víc než dost hodně bizarních her (a hráčů), jenže co má být? Cožpak vy byste si raději nezkusili Fruity Squidman Vol. 2 než Aironauts? Tak přesně takhle to nějak je.

Nicméně za vši touhle digiexotikou se skrývá čistý génus. Právě japonské softwarové firmy totiž posunují videohry do úplně nových dimenzí. Ano, pravda, první vlna her pro PS2 jsou sice jen pokračování starých hitů, ale za rok už tomu bude úplně jinak, Japonsko bude opět nedostižně v čele vývoje a my budeme děkovat Bohu za to, že vyrostli na těch manga titulech a milostných simulátorech.

„Jo, to jsou úplní cvoci,“ zní stále rozšířené klišé. Je v něm ale cítit trochu závist. ■

## AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSMSANA ...

Podivně pojmenované komické RPG Pandora Max Vol.3: Ravish Prison od Pandora Box by se v japonských obchodech mělo objevit v nejbližší době. Mělo by být celkem levné (v přepočtu něco přes tisícovku) a na vás - v roli jakéhosi Alfreda - čekají bitvy s monstry, zkoumání dungeonů a nepochybně ještě spousta dalších věcí.

Středoškolský baseball se na PS2 objevil letos v červnu díky Mahou's Magical Sports: Koushien 2000. Hra obsahuje 4.000 studentských týmů z celého Japonska, a pokud chcete, můžete hrát i v roli individuálního hráče namísto celého týmu. Skvělé.

Taky jste někdy zatoužili toulat se po poušti a hledat ztracené poklady? No možná ne, ale erpéčko Embrace Of Sina od Idea Factory vám umožní právě toto. Zároveň s pokladem ale budete muset neustále hledat potravu a zdroje vody, abyste zůstali naživu. Prostě tak trochu jako v životě.

Tokimeki Memorial 2: Drama Series Vol. One od Konami by se rovněž měla objevit ještě toto léto. Hrajete v roli ženy, která zoufale shání partnera, s nímž by se přihlásila do celonárodního turnaje v tanci. Bruce Lee by asi nebyl ten pravý...

## POUZE V JAPONSKU

### DENSHA DE GO! (TAITO)

Taitovské Densha De Go!, v Japonsku snad až příliš oblíbená hra, se na PS2 objeví letos v zimě. Tentokrát ale Taito plánuje absolutní vlakový simulátor, s grafikou v CG kvalitě, změnami ročních období v reálném čase, nespočtem různých cest a nevyhnutelně také miliony vlaků, které musíte nějak zvládnout, přičemž ty nejrychlejší z nich jezdí rychlostí až 300 km/h. A protože jde o veskrze japonský fenomén, šance na vydání v Evropě jsou asi stejné jako u všech těch mahjongů. ■





HRY OD THQ PRO PS1 A PS2

## SUMMONER PŘICHÁZÍ

THQ OHLAŠUJÍ RPG PRO PLAYSTATION2



**Jako** Joseph putujete křížem krázem kontinenty a bojujete s netvory.

**T**HQ zamýšlejí vydat jako velký trhák pro PS2 RPG hru *Summoner*. Ve svých rukou ji mají tvůrci Volition, kteří již dříve vytvořili *Descent* a *Descent 2*. *Summoner* se odehrává na dvou kontinentech - Medavě, ve stylu středověké Evropy a Orenii, připomínající spíše Asii. Vy hrajete jako Joseph, který se jako dítě snažil chránit svou vesnici před nájezdnickými hordami, ale podařilo se mu jen přivolat démona, který vesnici srovnal se zemí a zabil celou jeho rodinu.

Joseph přísahal, že už nikdy nebude vyzvat demony, přemluvil přátelského mnicha Yagoa, aby ho vzal zpátky do služby, a vydali se hledat ztracenou sbírku starodávných prstenů. Joseph ve společnosti třech mladých dobrodruhů putuje světem a bojuje s netvory, magií a zraněními. Hra má realtime bojový systém a vy můžete také na pomoc přizvat netvory, jako je třeba Stone Golem, aby vám ve velkých bojích pomohli. *Summoner* je jedním z titulů plánovaných pro vydání nové konzoly. Takže v září.

Pokud jde o tituly pro PlayStation1, THQ si podrželi licenci *Power Rangers* a také na hru *Scooby Doo*. Hra vychází ze třech klasických televizních epizod a speciálně pro ni byl napsán zbrusu nový scénář, podle něhož se musí Scooby se svými přáteli vypořádat se čtveřicí ničemů. Je tu Witch Doctor, Snow Ghost, Black Knight a také úplně nový lotr, který nosí masku a byl vytvořen pouze pro hru. Ze všeho nejlepší je část, kde vytváříte Scooby Snack. *Scooby Doo* je zaměřena na mladší příznivce PlayStation a měla by se vydání dočkat o Vánocích. Ty otravné děti. ■

„Na pomoc můžete přizvat netvory, jako je Stone Golem, aby vám pomohli.“

NOVÁ HRA X-MEN

## VÁLKA MUTANTŮ

DRUHÝ TITUL SÉRIE X-MEN OD ACTIVISION

**K**titulu *X-Men: Mutant Academy* se jako pokračování chystá další hra nazvaná *X-Men: Mutant Wars*. Tato 3D akční adventura vytvořená Matrix Games vás uvede do role Wolverinee, který má za úkol zachránit svět před hrozbou zlých mutantů vedených arcilotrem jménem Magneto. Zápletka je převzatá z nového *X-Menovského* filmu, kde roli Profesora X hraje Patrick Stewart, známý příznivcům *Star Trek*, a proti němu stojí v roli Magneta sir Ian McKellan. Nebude chybět žádný z vašich oblíbených mutantních hrdinů, takže se můžete těšit na Sorma, Rogue i Cyclopy.

X-Men je tým mutantů narozených s deformovanými chromozomy, které jim dávají nadlidské schopnosti, mimo jiné umění létat (Rogue), střílet ohnivé blesky z očí (Cyclopové) a číst v myslích lidí (Jean Grey). Skupinka přátelských mutantů, kterých se zbytek obyvatel bojí, se semkne a pod vedením Xaviera chtějí

chránit lidstvo před pletichami Magneta a jeho povedené bandy ničemů, k nimž patří třeba Sabretooth a Mystique.

Ve hře budete hrát většinu času Wolverinee, ale můžete se také přepínat na ostatní postavy, abyste mohli dokonale využívat zvláštních sil všech mutantů.

Vaše mise na záchranu mutantních přátel z Magnetova brlohu vyžaduje zdolání 12 úrovní. Obohatí je spousta skrytých oblastí a postav. Hra by měla být v Anglii vydána zároveň s filmem, jehož režii byl pověřen Bryan Singer, tedy někdy na podzim. ■



**Fandové** *X-Men* se na ukázky z filmu mohou podívat na [www.x-men-the-movie.com](http://www.x-men-the-movie.com).





## SCREEN-TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLLYWOOD.  
OTEVŘETE MU NĚKDO.

### 8. Fear Effect

„Tři bojovníci musejí projít doslova peklem, aby našli ztracenou hrdinku.“

Režie: John Woo

#### ZÁPLETKA:

Wee Ming Lam, dcera mocného východoasijského finančního magnáta, je zatažena do spárů zločinecké organizace, která je známá jako Shan Xi a působí v Hongkongu. Pan Lam na její 'hlavu' vypíše neuvěřitelnou odměnu - ta bude pochopitelně vyplacena pouze tehdy, přivedou-li mu dceru živou a zdravou. Na úkol se přihlásilo trio tajných agentů, mezi nimiž to sice občas pořádně zaskřípe, ale když přijde na věc, drží pevně při sobě. Na první pohled obyčejná pátrací a záchranná mise se najednou stává stále komplikovanější a temnější. Naši hrdinové si musí doslova sáhnout na samé dno svých sil a schopností, přičemž v samotném finále jsou donuceni se zamyslet NAD SAMOTNÝM CHARAKTEREM LIDSKÉ EXISTENCE. Ehm, ehm.

#### LADĚNÍ:

Je to *Matrix*, jenomže s duchy.

#### ZELENÁ NEBO VÝVOJÁŘSKÉ PEKLO?

Manga vždy zůstala okrajovým žánrem, ale tohle by klidně prorazit mohlo. Režisér Woo je zárukou skvělých bojových scén, navíc důvěrně zná prostředí, v němž se děj odehrává. A když se atmosféra takového *Blade Runnera* sloučí se stylem (a vlastně i stylizací) *Matrixu*... spousta čínské mytologie + kvalitní speciální efekty... a pokud bude otevřená i peněženka producenta, mohl by to být skutečně prvotřídní akční film s příděchem nadpřirozena (což jak ostatně dokázal *Šestý smysl*, zabere vždy). Ano. ■



Je Wee Ling Miam dobrovolnou obětí tajemné zločinecké organizace Shan Xi?

#### OBSAZENÍ



▲ Hana Tsu-Vachel - Michelle Yeoh



▲ Royce Glas - Ben Affleck



▲ Jakob Decourt - Russell Crowe



▲ pan Lam - Chow Yun-Fat



▲ Wee Ling Lam - Tia Carrere

#### HRY PRO PS2

## ROCK'N'ROLLOVÉ HVĚZDY

### ROCKSTAR OHLÁSILI TROJICI TITULŮ PRO PS2



Rockstar Games, pobočka Take 2, ohlásili, že právě tvrdě pracují na trojici titulů pro PlayStation2 - *Smugler's Run*, *Midnight Club* a *Oni*.

*Smugler's Run* je off-roadová závodní hra postavená na systému misí, kdy musíte přejíždět přes hranici a v kufru auta převážet pašované zboží. Hra se odehrává na venkově a jejím cílem je vyvolat dojem, že jste na útěku před policajty - to už vůbec nemluvíme o konkurenčních pašerácích. K dispozici je rovněž řada nehratelných postav, které jsou ovšem plně interaktivní - ty můžete využívat k blokování či zdržování těch, co jsou vám v patách.

Druhá hra od Rockstaru pro PS2 je závodní, tentokrát inspirovaná nelegálními závody v nočních městských ulicích. V *Midnight Motors* si můžete vyzkoušet pět nádherně vyladěných autáků a projíždět se po ulicích, dokud nenarazíte na někoho z undergroundové řídicí organizace, jež si říká prostě *Midnight Club*. Jakmile se ovšem potkáte, začíná závod. Je tu režim pro jednoho i více hráčů, spousta aut a snad vůbec nejlepší vyladovací servisy na světě. Tak ať vám motory duní.

Na konci řady stojí *Oni*, trojrozměrná akční adventura, možná tak trochu ve stylu *Fear Effect*. Vypráví příběh policistky jménem Konoko: sledujete její temnou minulost a pomáháte jí vypořádat se s démony téhle historie. Ke slovu přijdou bojová umění a pochopitelně i střelné zbraně, ovšem nebude nouze ani o nové nápady, takže když se v přestřelce dostanete do potíží, můžete odpálit světla, na nepřátele hodit granát a vyskočit oknem. To zní hodně dobře...

Všechny tři hry by měly být na trhu už koncem tohoto roku. Více informací v příštím čísle. ■



Rockstar nikdy neuhýbali před troškou sebepropagace, a tak ulice v *Midnight Club* autoři polepili reklamami na svou vlastní firmu.



Že by *Urban Chaos* pod jiným jménem? Zatím těžko říct. Více fotek z *Oni* přineseme v nejbližší době...

## KDO VYHRAL V PSM 25?

### 10x Syphon Filter 2

Stejně jako minule jste si na naší hlavní soutěži vylámali zuby a přišlo zhruba 20 správných odpovědí. Věřte, nebo ne, díky multiplayeru si v *Syphon Filteru 2* zahrajete za více než 25 postav, zatímco většina z vás uvedla jako správnou odpověď B. Někteří sice připsali „ale“ v multiplayeru i více, ale tuto vychytralost jsme uznat nemohli. Jistá rodinka z Pardubic dokonce poslala dva lístky a zkoušela jak B, tak i správné C, přičemž k jedné z odpovědí přilepili kupón ze staršího čísla. Chytré. Zde je deset šťastlivců.

- ✓ Radek Cimbala, Březová
- ✓ Petr Tůma, Kácov
- ✓ Martin Nechvíle, Příbor
- ✓ Radek Lihač, Děčín
- ✓ Tomáš Klouček, Brno

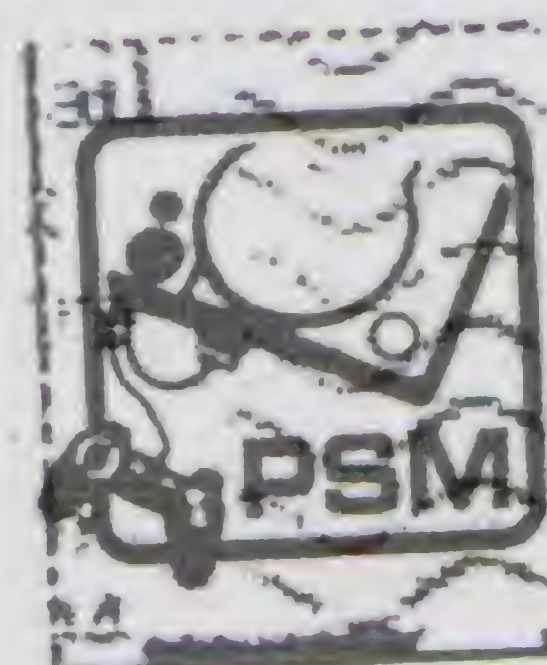
- ✓ Jan Klouda, Olomouc
- ✓ Lukáš Sedláček, Bystřany
- ✓ František Brouček, Nové Sedlo
- ✓ Tomáš Michna, Hrušovany
- ✓ Petra Maršíková, Praha

### 5x GTA 2

Otázky byly dětsky snadné - *GTA2* je simulátor pouličního zločinu od společnosti DMA Design. A co se týče třetí otázky, jsou mezi vámi především poctivci, ale najde se i řada mlsounů a dokonce i pár skutečných zlodějků. Bezva, tady je pět výherců, kterým blahopřejeme.

- ✓ Michal Jančík, Prostějov
- ✓ Marek Nameš, Slovensko
- ✓ Antonín Strhal, Praha 6

- ✓ Josef Imrich, České Budějovice
- ✓ Daniel Zlámal, Olomouc



**SOUTĚŽ PSM**  
**Art Consulting**  
**Šantrochova 16**  
**162 00 Praha 6**



STAR WARS HRA

# THE EMPIRE STRIKES BACK

LUCASARTS MĚNÍ TVÁŘ STAR WARS

**D**estruction Derby se zkřížilo se štamgasty kantýny Mos Eisley a vznikla nová *Star Wars: Demolition* - drsná rallye hra/AT-ST/plná šílených vozidel a šílených řidičů.

Vzpomeňte si na jakékoliv vozidlo vybavené čtyřmi koly, nohama nebo AA bateriemi, které bylo k vidění v posledních čtyřech filmech *Star Wars* (*The Phantom Menace*, *A New Hope*, *The Empire Strikes Back* a *Return Of The Jedi*),

a rozhodně ho najdete ve vozovém parku téhle hry a můžete se s ním vydat do některé z arén smrti pod záštitou Jabby the Hutt. Zvolíte si postavu, jako je třeba Boba Fett, a posadíte se s ní do Land Speederu, AT-ST, okřídlené motorky nebo jiného prapodivného vozidla (jedno takové si Luke Skywalker osedlal v *Návratu Jediho*) a pustíte se do závodů na život a na smrt.

Arény jsou nacpané power-upy, speciálními zbraněmi a bojovými droidy - kromě jiných nebezpečí - a podíváme se v nich na všechna naše oblíbená místa ze *Star Wars*. Další nebezpečí představuje Hoth s hlídkujícími AT-ATčky, mezi nástrahy na silnici v Tatooine nechybí možnost, že vás Sarlacc zatáhne do carkoonské Great Pit, a Death Star je zase plná chlapců, kteří se vytahují ve svých nových TIE fighters. Pšó. LucasArts se obrátili na Luxoflux - tvůrce *Vigilante 8* (PSM4, 7/10) - aby jim pomohli s odbornou stránkou automobilů, a přestože *V8: 2nd Offence* (PSM23, 6/10) nebyla žádná pecka, doufejme, že je v tomto případě strhne síla licence.

*Star Wars: Demolition* by se měla z temné strany Activision vynořit letos na podzim a my doufáme, že se nám ji příští měsíc podaří trochu projasnit. ■

**To není žádný** měsíc (nahore). Nalevo vidíte AT-ST, napravo Rancor s laserovým dělem namontovaným po straně a uprostřed je vyzbrojený Land Speeder. Jo!



HRA THE ITALIAN JOB

## ŘÍKAL JSEM TI, ABYS TY ZATRACENÝ DVEŘE ODPÁLIL

SCI NA PLAYSTATION VYDÁVAJÍ THE ITALIAN JOB



**S** Ci ze svého nového playstationového titulu s názvem *The Italian Job*, který má vyjít koncem příštího roku, vypustili hromady smetí. Hra vychází ze stejnojmenného klasického filmu z roku 1969 (hlavní role v něm ztvárnili Michael Caine a Benny Hill) a vy v ní budete s flotilou Mini Cooperů brázdít ulice Turína, kromě jiných oblastí.

Je tady celkem pět herních režimů, ale největší částí hry je

pověstný režim *Italian Job*, který zahrnuje skotačení ve čtyřech herních oblastech v Anglii, Turíně a Alpách, a každý z nich je doslova prošípován skrytými oblastmi, jež čekají na prozkoumání. Zápletka téhle 3D hry rozdělené do misí spočívá v tom, že musíte Italům zabavit čtyři miliony babek ve zlatě. Stejně jako film, i hra vrcholí ukradením dodávky bezpečnostní služby a sekvencí s rychlým úprkem. Jestli vše také skončí dodávkou visící nejistě na okraji útesu, se teprve dozvíme. ■



**Nepochybné** klasice s názvem *The Italian Job* se dostane zpracování pro PlayStation.





# PSM CHARTS

CO LETÍ  
A NELETÍ  
VE SVĚTĚ  
PLAYSTATION

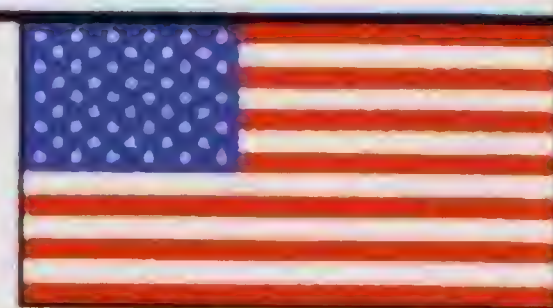
## TOP 15 ČTENÁŘŮ

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
PlayStation  
Magazín

1. GRAN TURISMO 2
2. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
3. FINAL FANTASY VIII
4. F1 2000
5. SYPHON FILTER 2
6. NHL 2000
7. MEDAL OF HONOUR
8. INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
9. MEDIEVIL 2
10. SILENT HILL
11. FIFA 2000
12. FINAL FANTASY VII
13. DINO CRISIS
14. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
15. TOMMOROW NEVER DIES

Hitparáda čtenářů PSM se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

## USA TOP 5



1. TONY HAWK'S PRO SKATER .....(ACTIVISION)
2. WWF SMACK DOWN .....(THQ)
3. SW EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES (LUCASARTS)
4. SYPHON FILTER 2 .....(989 STUDIOS)
5. TRIPLE PLAY 2001 .....(ELECTRONIC ARTS)

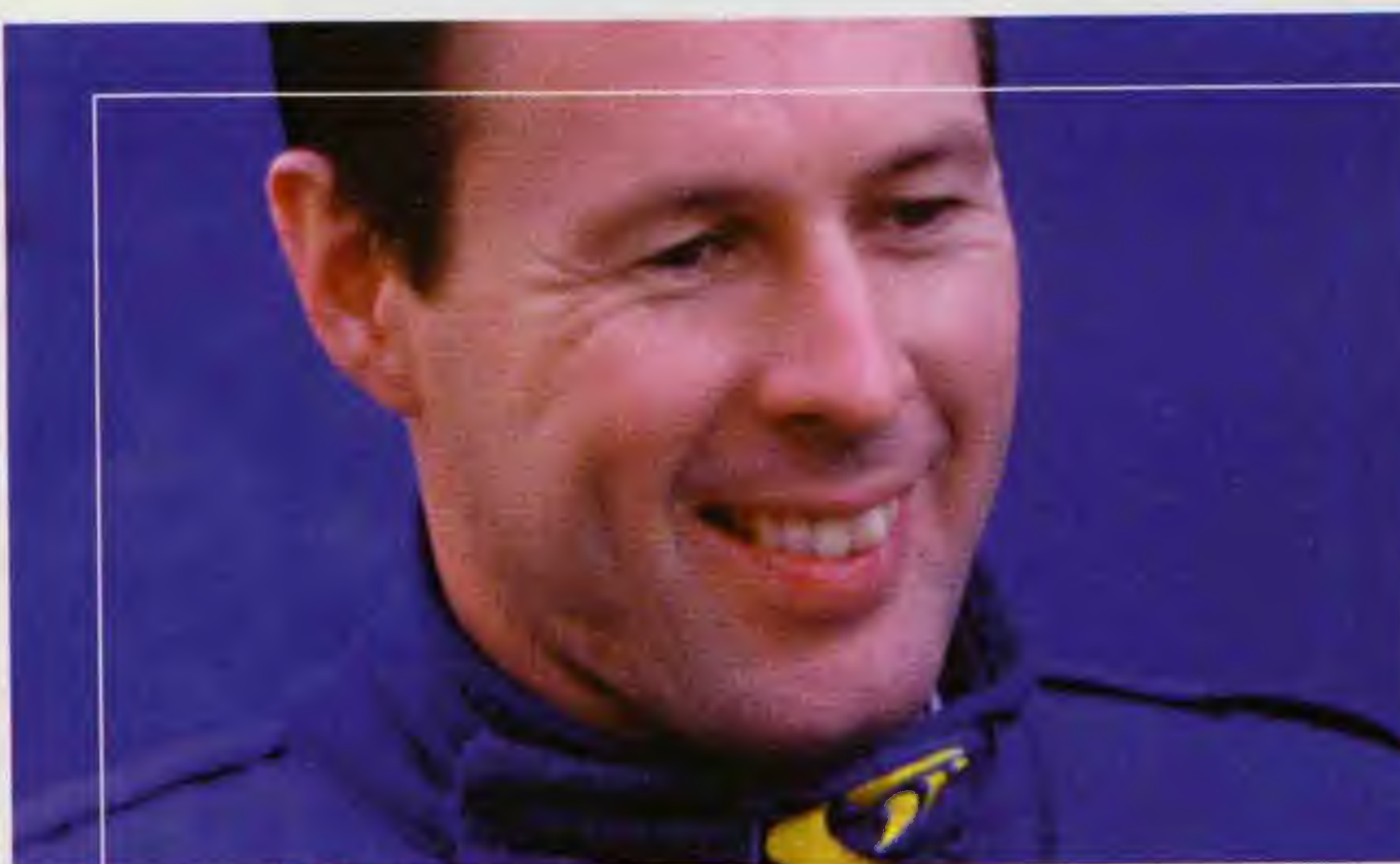
(zdroj: NPD)

## VELKÁ BRITÁNIE TOP 5



1. WWF SMACK DOWN .....(THQ)
2. SW EPISODE 1: RACER .....(LUCASARTS)
3. EURO 2000 .....(ELECTRONIC ARTS)
4. DUKES OF HAZARD .....(UBI SOFT)
5. SYPHON FILTER 2 .....(SONY)

(zdroj: Charttrack)



## CELEBRITY SI HRAJÍ

Colin McRae - věrný své stáji nejen jako jezdec.

1. COLIN MCRAE RALLY 2.0 ..... Závodní
2. COLIN MCRAE RALLY ..... Závodní
3. WTC: WORLD TOURING CARS ..... Závodní
4. TOCA 2: TOURING CARS ..... Závodní
5. TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP ..... Zkuste hádat!



## MY SI HRAJEME

Recenzent a známý šprýmař  
Jiří Pavlovský

1. FINAL FANTASY VIII
2. GTA2
3. DRIVER
4. SUIKODEN 2
5. MEDIEVIL 2



## ONI SI HRAJÍ

Nathalie Paccard, ředitelka UBI  
Softu v Šanghaji

1. TEKKEN 3
2. GRAN TURISMO
3. SOUL BLADE
4. SPYRO THE DRAGON
5. METAL GEAR SOLID



## VY SI HRAJETE

Tentokrát vzhledem ke kouzelné fotce představujeme žebříček našeho anglického čtenáře, Jonnyho Billingtona.

1. GEX: DEEP COVER GECKO
2. MICRO MANIACS
3. FINAL FANTASY VII
4. WIPEOUT 2097
5. APE ESCAPE

Svět her

Presto CS 5x v Praze  
COMPUTER

## Největší výběr her za výborné ceny!

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na Playstation a PC CD-ROM:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot)
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta)

Hry pouze na Playstation:

- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
- Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)

Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00



# TAK TO BY BYLA HRA!

DOSTALI JSTE  
NĚKDY GENIÁLNÍ  
NÁPAD NA HRU?  
TAK VEN S NÍM,  
MY HO CHCEME  
TAKY SLYŠET!

PAPARAZZI / PETRA HUDEČKOVÁ

## • Koncept

Vítejte ve světě fotografa, který se rozhodl vyšplhat se nahoru tím, že bude lézt do soukromí bohatým a slavným. Fotky nějakých běčkových hvězd v kalhotkách vám vynesou leda tak pár šupů, ale třeba fotka takového slavného fotbalového trenéra při nějakém záletu vám může vynést už SLUŠNÉ prachy. Čím víc vyděláte, tím lepší si budete moci kupovat objektivy, auta a nakonec si možná pořídíte i helikoptéru. Nejvyšším cílem samozřejmě bude vyfotit první dámu Dášu na záchodě.

## • Styl

Vzpomeňte si třeba na sniperský režim v *Metal Gear Solid*, zde použitý pro řádění vlezlého fotografa, anebo třeba *Time Crisis* s tím rozdílem, že by byla plná celebrit. Hra obsahuje některé volně laděné mise

(například úkol infiltrovat se do Madonnina domu), jiné naopak pevně určené (fotografování za jízdy vysokou rychlostí těsně vedle limuzíny s hvězdou uvnitř), stručně řečeno nabízí zajímavou, zábavnou a zároveň náročnou zábavu, přičemž úkolem je získat fotku a pak ji prodat.

## • Verdikt

Hra je nádherně nemorální, zákeřná a podlá, aniž byste však někomu museli uštělovat hlavy, což se hned tak nevidí. Zatímco námět hry jistě vzbudí vlnu nesouhlasu, možnost přehrávat si zpětně jednotlivé úrovně, abyste získali fotky ještě z odvážnějších úhlů, by měla značně prodloužit její životnost. Ostatně přiznejme si to, kdo dokáže odolat pokušení nahlédnout do soukromí hvězd?

## TAK CO ?

Chtěli byste vidět své herní nápady uskutečněné? Náčrt scénáře a originální kresby posílejte na obvyklou adresu. Pokud se nám nápad bude líbit, po zásluze vás odměníme.



NOVÝ DÍL RESI

## ŠÍLENÉ VOODOO

MIKAME PRACUJE NA *RESIDENT EVILU 4*?

**N**a internetu se objevily fámy o novém projektu *Biohazard* (japonský a americký název pro *Resident Evil*) pro PlayStation2, o němž zástupci Capcomu mluvili na PlayStation Festival 2000.

V nedávném rozhovoru uveřejněném na internetové stránce Core Magazine představitel Capcomu prozradil, že v nové verzi *Biohazard*

budou hráči ovládat postavy z Umbrella (a nikoliv ze S.T.A.R.S.). K tomu se objevily zprávy, že role hlavní postavy ve hře pro PS2 se zhostí Mark Halten, výzkumný pracovník z Umbrelly, který byl vyslán do Raccoon City, aby zjistil, jaká je pravda o T-Viru. Celý příběh by měl údajně začít v ředitelství Umbrella, kde probíhají pokusy s prasaty infikovanými T-Virem.

Další internetové dohady dokonce naznačují, že demo *Resident Evil 4* bude přibaleno k *Resident Evil Code: Veronica*, tedy hře konvertované z Dreamcastu na PlayStation2. Pravda? Kecy? Evropský vydavatel *Resident Evil* Eidos bohužel prohlásil pouze „bez komentáře“ a nikterak nereaguje ani Capcom. Více se snad dozvíte v příštím čísle. ■





# PS2 VZDORUJÍCÍ



**VŠECHNY DŮLEŽITÉ  
ZPRÁVY KOLEM  
PLAYSTATION2...**

## V TOMTO ČÍSLE...

### ANDĚLSKÉ OČI.

SCi na PS2 chystají dosti bizarní *Titulum Angels*. Dokáže tahle 3D akční adventura splnit naše očekávání?

strana 023



### ITALSKÝ BYZNYS

Acclaim si zajel do Itálie pro licenci od Ferrari a je z toho *Ferrari 360 Challenge*.

strana 024



### THUNDERBIRDS

Ano, mladá paní! Nejnovější obrázek z akční strategie od Deep Red a Sci!

strana 024



### HRY OD KONAMI

*Silent Scope*, *Age of Empires II*, *ZOE* od Kojimy. Jen se podívejte, jak s PS2 naložilo Konami!

strana 026



### PLUS!

*FIFA* NEJPRVE V JAPONSKU... *READY TO RUMBLE 2* V DRUHÉM KOLE... DALŠÍ *BROKEN SWORD*... TERMÍNY CHYSTANÝCH HER...



### NE, TY MÁŠ DUŠI...

Tohle asi potěší milovníky retri po celém světě: Empire totiž podepsali smlouvu se Sony Pictures na PS2 hru založenou na populárním seriálu ze sedmdesátých let, *Starsky a Hutch*. Výkonný ředitel Empire je pochopitelně „úplně nadšen“, že se mu tuto skvělou licenci podařilo získat. A i když dosud neexistují žádné detailnější informace, určitě se můžete těšit na dokonalé polygonové ztvárnění Starskyho, Hutchy, ale hlavně a především na nádherný červený Ford Grand Torino, rok výroby 1974. Ale bacha na *Drivera*...



**Boží hry...** Nádherná *Formula One 2000* (zcela vlevo), super detailní modely ze *Spin* (vlevo), fotografický realismus *The Getaway*, kde člověk snadno pozná jednotlivé ulice Londýna (vlevo dole), a *Wipeout Fusion* (dole), no to JE prostě budoucnost....



### NOVÉ SONY HRY PRO EVROPU

## BRITOVÉ SE ČINÍ!

SONY OHLAŠUJE SVŮJ JÍDELNÍČEK.

**S**ony Computer Entertainment Europe ohlásila první vlnu titulů pro PS2, které by měly spatřit světlo světa v „roce jedna“, a to včetně druhé generace takových pecek jako *Wipeout*, *Formula One* či *This Is Football*.

„Od roku 1995 se SCEE řídí tou politikou, že bude podporovat nejlepší tvůrčí a programátorské talenty v průmyslu,“ říká Juan Montes, viceprezident vývoje u SCEE. „Naše studia prokázala, že mají vize i nezbytný technologický základ, aby mohly naplno využít obrovský potenciál PS2. Už teď se vzrušením očekáváme, kam až se těmito týmy podaří novou konzolu dotlačit...“

Na čele průvodu je *Wipeout Fusion*. Děj se odehrává v roce 2150 a v nové lize *Wipeout F9000* najde-

te řadu úplně nových antigravitačních závodních strojů, rychlejších a ovladatelnějších než kdy jindy. Předělány byly i okruhy ve hře, takže teď jsou mnohem volnější a hráče nutí činit zásadní rozhodnutí - dokonce můžete závodit i hlavou dolů, tak trochu ve stylu *Rollcage*. Hra se zrodila ve Studiu Liverpool (dříve Psygnosis), které má na svědomí rovněž tři předchozí díly. Nové možnosti a režimy jistě potěší všechny pravověrné příznivce *Wipeout* a i hratelnost byla v rozumné míře vylepšena tak, aby byla přístupná i začátečníkům.

Bývalý tým Psygnosis pracuje rovněž na *Formula One 2000*. Na verzi pro PS1 teď dělá Studio 33 a nová liverpoolská verze pro PS2 bude obsahovat všechny stávající okruhy, vozy i jezdce F1, přičemž její autoři doufají, že se jim podaří

ostatní simulátory F1 odsunout za sebe díky množství naprosto jedinečných rysů, funkcí a možností. Vedle vylepšené grafiky a prostorového stereo zvuku nabídne *Formula One 2000* hráčům možnost ukládat si data na paměťovou kartu a porovnávat své výsledky, které lze převést na hráčské hodnocení. Replay System umožní prohlédnout si určité okamžiky závodu z úhlu několika kamer, děj si přiblížit a velké části závodu si dokonce budete moci znovu zahrát. Zpomalené zpětné záznamy lze rovněž uložit na paměťovou kartu a poté je vložit do nové hry, takže budete moci dva určité úseky konkrétně porovnat.

Jak jsme vás informovali už minule, i jiné softwarové týmy pilně pracovaly na nových titulech pro PS2. Tak třeba Studio Soho (*Total*





## POCHVÁLEN BUDIŽ NINJA

Zatímco většina japonských PS2 her, o nichž se zde dočtete, se do Evropy nikdy nedostane, samurajská adventura *Onimusha The Demon Warrior* (Capcom) pravděpodobně ano. A podobně jako *Resident Evil* změnil pro evropskou verzi vydavatele (od Virgin k Eidosu), i *Onimusha* bude asi vydána společností Lara. Poslední informací je to, že meč hlavního hrdiny Samanosuky-sana bude způsobovat velmi specifická zranění. To ovlivní chování jednotlivých postav a samozřejmě způsobí potoky červené tekutiny. Kouzelné.



## TĚŽKÁ KOVOVÁ BOURE

*Titanium Angels* je 3D akční adventura odehrávající se v surreálním nepřátelském světě, kde se musíte zhostit role šílené vůdkyně vzpoury jménem Carmen Blake, již je nápomocno podivné pavoučí vozítko jménem Titan. A na této jiné planetě se Carmen musí postavit KaiTin, což je zlá rasa usilující o to vyhladit celé lidstvo. Hra oplývá rozmanitými zbraněmi, má spoustu úrovní a nádhernou grafiku, která tak dobře doplňuje složitou zápletku. *Titanium Angels* je prostě budoucí thriller a už se těšíme, až jej SCi koncem tohoto roku vydá.



**Dvojitý Drakan...** Původní *Drakan* pro PC obsahoval celkem dost slušně drsných soubojů. Pokračování jich slibuje ještě víc (nahore), zatímco *Dropship* (vlevo) možná sice zatím vypadá nedokončené, ale taky vypadá na slibný nářez.

## „Auta i okruhy jsou modelovány s neuvěřitelnou mírou detailnosti.“

Další anglické studio Camden (*Blast Radius*, *Team Buddies*) právě pracuje na *Dropship*. To je strategický kosmický bojový titul, kde hráči dostávají roli pilota v kosmické válce budoucnosti - jeho úkolem je létat do nebezpečných válečných zón a na povrch planety bezpečně dopravovat vojáky i zbrojní arzenál. Hra má tři herní režimy (Space To Ground, Real Time Strategy a Flight Sim Combat), přičemž ve všech musí pilot své akce koordinovat s pěchotou, aby změnil výsledek tohoto kosmického konfliktu.

Ale zpět na Zemi: zde se totiž vynořily detaily ohledně nového rallye titulu pro PS2, na kterém pracují v Evolution Studios a o kterém jsme poprvé informovali v minulém čísle. *Evo Rally* (pracovní titul) má hned 48 úrovní - od závodů na krátkých tratích až po dlouhé pouštní rallye a závody na sněhu; auta i okruhy jsou modelovány s neuvěřitelnou mírou detailnosti, auta jsou plně zničitelná a virtuální kabiny vypadají jako na fotce.

Takže tohle by byly anglické firmy, ovšem to zdaleka není všechno. Nové tituly pro PS2 se rodí doslova po celém světě. Tak například australská firma Ratbag Pty Ltd. dělá na hře *Spin - Sprint Car Racing*, což je závodní hra pro víc hráčů, založená na oblíbeném americkém automobilovém sportu. Tyhle závody jsou extrémně nebezpečné a plné bouraček, auta totiž závodí na šotolinových oválech, a to rychlostí až 270 km/h. Autoři hry si dle svých slov dali za úkol realisticky zachytit jak obrovskou rychlost, tak chování jednotlivých vozů. Rovněž slibují převratnou animační techniku,

která nádherně ztvární kouř z výfuků a rozbitá auta. Hráči ovšem budou mít také možnost svá auta opravovat, čehož jistě často využijí, protože pneumatiky zde praskají jako nic a ani zadřený motor není nic neobvyklého. Ratbag má za sebou několik závodních her pro PC (*Powerslide*, *Leadfoot* či *DTR: Dirt Track Racing*, která získala cenu Computer Games On-line za nejlepší simulátor roku), a tak je jistě na co se těšit.

Rovněž za oceánem, tentokrát v americkém Seattlu, vzniká v dílně Surreal Software 3D fantasy akční

adventura *Drakan*, kde v hlavní roli hraje žena jménem Rynn - jejím úkolem je podstoupit mystické dobrodružství, v čemž jí napomáhá Arokh, drak, s nímž sdílí jednu duši. Hra je jakýmsi hybridem 3D adventury (na prozkoumávání zde máte tři velice rozlehlé světy), RPG (*Drakan* má jedinečný systém, který hráčům umožňuje zvyšovat své schopnosti), boje muže proti muži (zbraně, kouzla i Arokhova dračí síla) a najdete zde také nádherné souboje v 3D, obličejovou animaci i animace v reálném čase, které hru posouvají lineárně postaveným dějem. Původní *Drakan* byl toužebně očekáván na PC a toto pokračování hry pro PS2 by chtělo stavět na tom nejlepším z původní hry.

Více o tom a dalších hrách pro PS2 se dozvíte v příštím čísle, kdy přineseme reportáž z herní výstavy E3. ■

## ANO, JE TO TAK, TĚCH HER JE VÍC...

### DALŠÍ HRY OD SONY NA CESTĚ

Podle vyjádření Juana Montese z SCEE: „Tento výčet představuje pouze část toho, co je nyní ve vývoji. Během několika málo let se zákazníci dočkají fantastických, naprosto průlomových titulů, vyvinutých speciálně pro PS2.“

O čem to vlastně mluví? No, o zbytku her, které doprovází stávající tituly pro PS2. Tak především tu máme pecky typu *Gran Turismo 2000*, *Tekken Tag Tournament* a *Ridge Racer* (v příštím čísle najdete rozhovor s vývojáři těchto dvou titulů), které by na evropském trhu měly být ještě tenhle rok, a je pravděpodobné, že něčím přispěje i americké 989 Studios, jež rovněž vlastní SCEE - my bychom hádali na verzi *Syphon Filter*, *Twisted Metal* a dokonce možná i konverzi síťového erpégéčka *EverQuest*.

V Británii teď pracují na několika hrách ve Studio Leeds (*Global Domination*, *WipeOut*, *Lemmings Compilation*), Studio Cambridge (*MediEvil I a II*), a jak jsme informovali v minulém čísle, rovněž pohádková adventura pro PS2, *Fable*) a u Revolution

Software. Že by to znamenalo, že se dočkáme animované adventury *Broken Sword* a hitu pro PS1 *In Cold Blood*? Výkonný ředitel Revolution, Charles Cecil, nám řekl: „*Broken Sword* bude opět historicky založený - asi se vrátíme k některým tématům z původní verze. *Broken Sword 3* bude hodně o takovém tom plížení ve stínu a kradení předmětů, přičemž na akční pasáže bude důraz mnohem menší.“ Vedle *Broken Sword* Cecil rovněž prozradil, že už ho nebaví pokračování, a tak místo *In Cold Blood 2* pro PS2 dělá na „úplně nové hře“. Bomba. ■



**Broken Sword.** Už třetí díl, tentokrát na PS2.

NBA, *Porsche Challenge*) dělá na *The Getaway*, což je automobilový simulátor/adventura - tak trochu ve stylu *Driver* - postavená na postavě profesionálního bankovního lupiče Marka. Mark se snaží svou nečestnou minulost navždy opustit, ale když šéf gangu Charlie Jolson nechá unést jeho syna, musí se do špinavého londýnského podsvětí znovu vrátit a pokusit se své dítě zachránit.

Děj se tedy odehrává v Londýně a autoři ve hře poctivě a pečlivě ztvárnili na 70 čtverečních kilometrů londýnského centra. Ať už pojedete v jednom z padesáti aut nebo půjdete pěšky, budete mít pocit, že jste skutečně v samém centru Londýna - třeba si dáte sprint po Oxford Street nebo bláznivou honičku kolem londýnského Toweru. Hra má graficky neuvěřitelně přesvědčivé postavy a usiluje o co

největší míru realismu, a tak ve Studio Soho všichni doufají, že uzmou *Driveru* jeho korunu.

Tým ze Soho rovněž pracuje na PS2 verzi loňského fotbalového simulátoru *This Is Football*. Dozvěděli jsme se, že zároveň se chystá i verze pro PS1 (stejně jako v případě *FI 2000*), nicméně *This Is Football PS2* (pracovní titul) bude mít lepší AI, nové speciální pohyby a rychlejší, lépe ovladatelné hráče. Studio Soho rovněž slibuje více týmů a soutěží, včetně jedinečného režimu School Football (Fotbalová škola) a Timewarp League, ve které budou nejlepší týmy za posledních 50 let. Obličejové hráčů vypadají jak na fotce, hra má úžasnou obličejovou animaci a stadiony navrhovali profesionální architekti, takže to vypadá, že se *FIFA* a *ISS* dočkají pořádného rivala.





## MISTR LOUTKAŘ

Jak jsme informovali v minulém čísle, *Thunderbirds* míří na PS2 s akčně-strategickou hrou, kterou vyvíjí Deep Red. Ta se odehrává v roce 2065, kdy Tracyho rodina a Brains, Lady Penelope i Parker se musejí se zločinným Hoodem vyrovnávat hnedle ve 30 úrovních rozsetých po devíti světech, včetně severního pólu, pouště a kosmu. K dispozici máte pět Thunderbirds, 20 jedinečných vozidel a velký rozpočet, který vám má umožnit naše hrdiny zase jednou proslavit. Hra *Thunderbirds* by se měla objevit na trhu koncem tohoto roku.



## SQUARE SE ČINÍ

Navzdory novinkám o *Final Fantasy IX* (viz Téma) a *X* (viz Novinky) nezapomínáme ani na ostatní tituly od této firmy. Společnost uvedla 25. května v Japonsku *All Star Pro Wrestling Ring* a tentýž den se měla objevit i *FIFA*, verze pro PS2, kterou vydává EA dohromady se Square stejně jako *Snowboard Supercross*. Titul má plný název *FIFA: Soccer World Champions* a najdete zde jedinečný režim pro čtyři hráče, přičemž hlavní pozornost je upřena na velkou japonskou hvězdu jménem Nakata. Více se dozvíte v Loadingu a velmi brzy vám přineseme o hře podrobnou reportáž.



**Vzpínající se koníček...** Ferrari odmítlo poskytnout licenci Polypohony pro GT. Jak velkou důvěru tedy musejí mít v 360 Challenge? Hmm, hodně velkou.



## NOVÁ HRA S FERRARI

# ITALSKÝ BYZNYS

DÍKY FERRARI 360 CHALLENGE BUDE FERRARI BURÁCET I NA PLAYSTATION2

**V**šichni blázni do aut a fanatičtí pařani si snad konečně splní sen a budou si moci

vyzkoušet ferrari, a to na PlayStation2. Acclaim totiž oznámil svůj nový titul *Ferrari 360 Challenge*. Vedle Porsche je Ferrari jedním z velkých jmen, která se nepodařilo Kazunorimu Yamauchimu získat pro *Gran Turismo*. A soudě podle acclaimovského dema, které jsme měli možnost si vyzkoušet, přišel pan Yamauchi skutečně o hodně.

*Ferrari 360 Challenge* vyvinuli u Brain In A Jar, nové firmy založené bývalými lidmi z Psygnosis: Matthewem Gabrielem (ředitel), Carlem Daltonem (umělecký ředi-

tel) a Oliem Wrightem (technický ředitel / hlavní programátor), který předtím pracoval na péčkovém sci-fi *Lander*. Firma v současnosti stále nabírá nové lidi a stěhuje se do kanceláři vzdálených pouhých 100 metrů od závodního okruhu Oulton Park, kde se chce vypořádat s nástrahami spojenými s transformací ferrari na PlayStation2.

„Poslední půlrok jsme strávili jenom jednáním o smlouvách, což bylo mnohem déle, než jsme se domnívali,“ prozrazuje Matthew. „Ale teď je všechno podepsané, a tak už se nemůžeme dočkat, až se to naplno rozjede - k čemuž dochází právě teď. Nejdříve bude hra dokončená na Velikonoce příš-

tí rok. Licenci máme na 360 Challenge, nikoli na silniční vozy.“

Pro ty nezasevěné, 360 Challenge není žádný obyčejný závod - to je totiž vlastní záležitost samotného Ferrari, odehrávající se na pěti kontinentech a obsahující více jak 150 soutěží. Fanoušky pochopitelně tvoří fanatičtí milovníci maranellovské stáje z celého světa. A tak i když hra bude obsahovat nástrahy běžných automobi-

lových her, autorům jde hlavně o to udělat první skutečně originální závodní hru pro PS2.

„Ve hře bude osm okruhů, které budou postaveny trochu v podobném stylu jako americké ovály či místa jako Silverstone, kde jsou okruhy oddělené, avšak teď je vše skutečně pouze v zárodku,“ vysvětluje Carl. „Ve skutečné 360 Challenge se jezdí v jediném dni dva závody na různých dlouhých

okruzích a na různý počet kol. Mohli jsme se dát i touto cestou a udělat z toho něco jako Grand Prix - hra by jistě byla velice přitažlivá, člověk by cestoval po světě a závodil na různých okruzích.“

„I tak chceme do hry včlenit spoustu věcí ze skutečného Challenge. Jedna věc se mi líbí obzvláště: tzv. džentlmenská trofej. To musíte na začátku seriálu požádat o evidenci a pak jste sledováni v úplně každém závodě - počítají se nejen body, ale i to jak se chováte na trati. Pokud se nějak proviníte proti pravidlům fairplay, můžete být komisí rozhodčích vyřazeni. Tahle trofej je skutečně velmi ceněná, protože závodníci chtějí vypadat jako džentlmeni.“

**„Pokud se proviníte proti pravidlům fairplay, můžete být komisí rozhodčích vyřazeni.“**





## ČTYŘI DO JEDNOHO VEJDOU SE

Zatímco západní svět otáčí své zraky k PS2, Japonci stále smaží svá erpégéčka. Na cestě jsou *Armoured Core 2* a *EverGrace* (ty by měly být na trhu každým dnem) a From Software doufá, že udělá díru do světa svým matematicky pojmenovaným 1/4, který by měl vyjít v zimě. To je RPG se strategickými prvky, vystupují v něm čtyři bojovníci, kteří musejí svádět bitvy se vzkříšeným králem démonů, a jejich cílem je zlikvidovat je nadobro. Hra se odehrává v obrovských arénách, klade důraz na bitvy více postav, je plná bizarních monster, včetně různě zmutovaných zvířat. Díky, ale nám asi bude stačit *Armoured Core*...



## DO NĚJ....

Americká vydavatelská firma Midway oznámila, že vedle PS2 verze arkádové klasiky *Spy Hunter* chce pro PlayStation2 vydat i komiksový box *Ready 2 Rumble: Round 2*. První verze byla velkým hitem jak na původním PlayStation, tak Dreamcastu, takže se máme na co těšit. Více informací vám přineseme v příštím čísle.

**Plechařina...** Nejhezčí káry na světě? No, rozhodně tak alespoň vypadají. Nechte své oči popást, budou vás za to mít rády...



A právě tady je velký rozdíl, čímž se *Ferrari 360* liší od ostatních závodních her - tohle je totiž hra, ve které si *nechcete* rozbít auto. Proto není ani divu, že stávající hry na lidi z *Brain In A Jar* nikterak velký dojem neudělaly.

„Z výtvarného hlediska vypadá (*Ridge Racer V*) moc hezky,“ pokračuje Carl.



„*GT2000* vypadá jenom jako narychlo překonvertovaná hra. Já sám mám doma *GT2* pro PlayStation i s tím okruhem v Seattlu. Moc se mi líbí, jenže v PS2 verzi je úplně stejný - tedy až na nějaké ty odrazy v oknech, přehnané tetelení vzduchu a podobné blbosti. Na druhou stranu, ani jsem

nečekal, že by první hry pro PS2 mohly být nějak opravdu kvalitní.“

Pokud budou *Brain In A Jar* pokračovat dosavadním tempem, pak by *Ferrari 360 Challenge* mohlo *GT* vážně ohrozit už příští Velikonoce. A Carl je pevně přesvědčen, že tomu tak bude.

„Bereme jako jistou věc, že nakreslíme horizont, barvu oblohy vytvoříme rozptylem světla a auta budou na asfaltu sedět přesně jako ve skutečnosti. Jinak budou mít všichni řidiči pochopitelně fantastické AI, auta budou vypadat skvěle a prostě vůbec veškerá grafika bude na té nejvyšší možné (a i představitelné) úrovni... Na tom jsme se domluvili hned na samém začátku a ani zde nijak zvlášť nejde o kšeft. My všichni totiž máme

strašně rádi ferrari a milujeme automobilové závody. Pokud zde budeme jen tak sedět a ztrácet čas tím, že budeme celé dny závodit, pak bude jasné, že se nám podařílo, o čem jsme snili.

„Bude to zatraceně dobrá hra a hlavně v ní bude ferrari,“ uzavírá Matthew. „Všechno ostatní přijde samo.“

Kompletní interview s *Brain In A Jar* vám přineseme v příštím čísle, odhalíme vám, jak byli lidé z týmu ovlivněni *Pokémonem*, jak probíhala jednání s ústředím Ferrari, zmíníme se o nápadech na další tři Ferrari-hry pro PS2 a také vám ukážeme detaily z možná nejdokonalějšího AI systému, který kdy byl pro závodní hru napsán. *Tutte le Ferrari in pista!* ■



## DELAT NA PS2.

Dívat se na DVD na výtečný *Matrix* na svém PlayStation2.



Rozbíjet roztomilá vznášedla o zdi ve *WipeOut Fusion*.

Zapojit si skvělý MultiTap2 a doufat, že někdo vydá *Golf Paradise*.



Čekat, že se něco pohne s *Time Splinters*. Už to sakra vydejte!

A mřít jaderné hlavice přímo na Clintona, pokud jsou tedy ty řeči o schopnostech PS2 pravdivé.



Anebo se dívat na vlnění trávy pod Yoshimitsuovým zadkem v *Tekken Tag Tournament*.

\*Tedy pokud PlayStation vyjde někdy na konci října. A my doufáme, že vyjde. Definitivní termín v příštím čísle!

## NA POSLEDNÍ CHVÍLI

# VĚTŠÍ, LEPŠÍ, VÍC?

## PLAYSTATION2 S PEVNÝM DISKEM A MODEMEM?

**V** době uzávěrky tohoto čísla se stále šířily zprávy, že k americké premiéře PlayStation2 by Sony mohla přibalit i pevný disk a modem - a logicky totéž by platilo i o evropské premiéře.

Zdrojem těchto informací je tisková agentura Bloomberg, podle jejíž zprávy „nejmenovaný zaměstnanec Sony“ potvrdil, že pro americkou premiéru PlayStation2 bude k dispozici pevný disk i modem. Ještě významnější je ovšem fakt, že americká pobočka Sony tuto zprávu (bezprostředně) nedementovala. Takový tah by byl skvělým protiúderem proti nedávno ohlášenému X-Boxu od Microsoftu a taky posledním hřebíkem do rakve Dreamcastu (tato konzole se už teď v Americe

dává zdarma všem, kteří si předplatí on-line služby u Sega).

Takže co že se vlastně děje? My víme, že v Japonsku probíhají práce na internetové síti pro PlayStation2 s předstihem, že Kutaragiho zmínky o mobilních telefonech (viz str. 6) pohnuly věci dopředu a že při ohlášení na síti závislých her jako *Unreal Tournament* je jasné, že bez modemu a pevného disku se konzole dlouho neobejde. Přirozeně pokud by byl tento hardware přidán k základnímu modulu, podstatně by vzrostla cena - Sony navrhuje 30GB pevný disk, což by mohlo klidně znamenat až trojnásobné zvýšení ceny, zatímco modem by měl být relativně levný.

Konečné a jasné slovo tedy dosud nepadlo, a tak je pravděpodobné, že tato zvěst zůstane

tím, čím je - tedy pouhou zvěstí. Proč by Sony měla předělávat beztak úspěšnou konzolu (jenom v Japonsku se prodalo na dva miliony kusů) a nyní, nedlouhou před celosvětovou premiérou, zvyšovat její cenu? Právě teď představitelé americké pobočky Sony oficiálně popřeli, že by konzola měla mít pevný disk, ale naznačili, že nějakým způsobem funkční v síti bude.

Evropská divize Sony zprávu vůbec nekomentovala a nám prozradili, že jejich dalším oficiálním prohlášením bude až dlouho očekávaná evropská cena konzoly, seznam premiérových titulů a přesné datum uvedení - tyto informace vám přineseme v příštím čísle. Rovněž do té doby zjistíme, co bylo pravdy na této zprávě... ■



**Zapomeňte** na to, jsou prázdné. Ale pokouší to, že ...





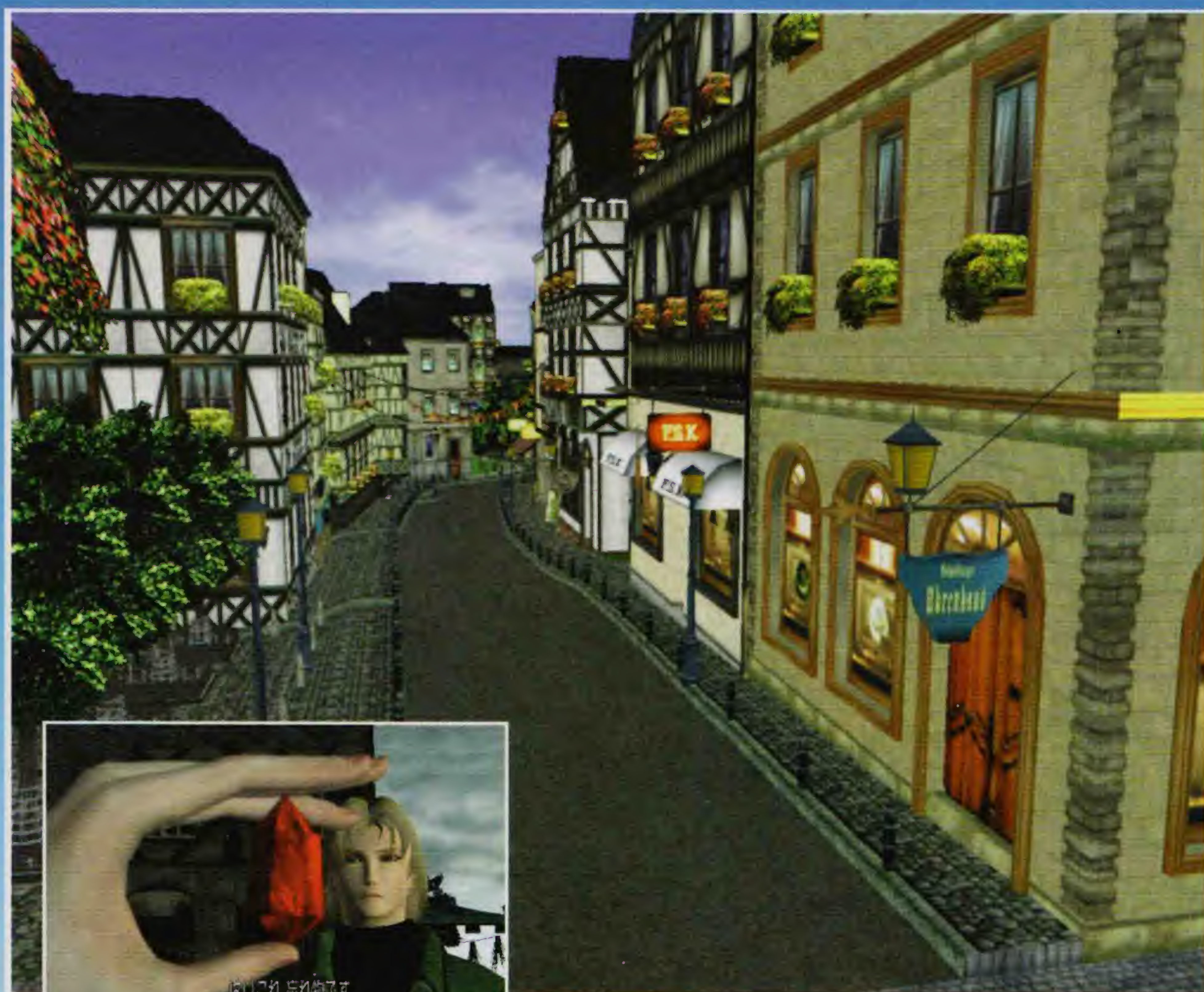
## ZVUK HUDBY

Ted' by se měli zaradovat všichni budoucí dýdžejové, protože Codemasters se právě chystají na PlayStation2 vydat svůj velký hit *Music*. Titul vyvinuli u Jester Interactive a prý by měl být velice zdařilým pokračováním vynikajícího hudebního programu pro PlayStation1. My se pochopitelně nemůžeme ubránit spekulacím o obrovské knihovně zvuků, samplů, internetové podpoře atd... Codemasters zatím nic oficiálně nepotvrdili ani nevyvrátili, nicméně hra je prý **určitě** na cestě.



## ITALSKÝ BYZNYS (JEŠTĚ JEDNOU)

Zatímco Activision se v současné době koncentruje na své tituly pro PlayStation1, přece jen se nám donesly nějaké zprávy o chystaných hrách pro PlayStation2. Tak *Gunslinger* je střílečka modelovaná na enginu z *Quake III* a na rozdíl od takového *Unreal Tournament* používá jako hlavní téma klasické špagetové westerny. Že už se dávno toužíte toulat někde v ponču, se sombrérem na hlavě a olovem krmit všechny kolem? No, možná už brzy budete mít šanci...



**Dopředu!** Tot' *Shadow Of Destiny* od Konami.

NOVÉ HRY OD KONAMI

# METAL GEAR A SPOL.

KONAMI SE CHYSTÁ OVLÁDNOUT PS2

**K**onami asi bude největším držitelem licence pro PlayStation2, neboť do dubna 2001 hodlá v Evropě uvést celkem deset PS2 titulů.

Pro plánovanou podzimní premiéru PlayStation2 bude mít Konami po ruce novou generaci takových playstationových legend jako *International Superstar Soccer* (má se jmenovat *ISS 2000*), *International Track & Field* a střílečku ze staré školy jménem *Gradius*, která bude obsahovat skvělé, věrně působící

sekce z arkádového formátu, a to z třetí a čtvrté verze. Kunio Neo, prezident Konami Europe Ltd., nám řekl: „Prodleva mezi japonskou a evropskou premiérou PlayStation2 nám dává šanci vydat slušný počet vysoce profilových titulů hned v prvním týdnu po uvedení konzoly na evropský trh.“

A co tedy ty zbývající? No, Konami zatím dělá tajnosti, přesto však ohlásila alespoň několik pokračování pro PS2. Vedle už ohlášených následníků *Silent Hill* a *Metal Gear Solid* nám Konami exklusivně

odhalilo onu kontroverzní sniper-skou hru *Silent Scope* (získala Amusement Showcase jakožto komerčně nejúspěšnější arkáda roku), která míří rovněž na PS2 - periferie v podobě odstřelovačky sice dosud nebyla potvrzena, ale jeví se pravděpodobně. Ještě větší zprávou je ovšem to, že společnost uzavřela kontrakt s Microsoftem a jak *Age Of Empires II* (středověká strategie v reálném čase pro PC), tak *Motocross Madness* se zcela jistě objeví na PS2, přičemž další budou záhy následovat - doufejme, že včetně



**Jen pohled'te!** Naše novinky o *Silent Scope* (nahore) a *Age Of Empires II* (nalevo) jsou tak žhavé, že Konami dosud nevydala žádné obrázky (tyto jsou tedy z verze pro automaty a PC). My vám je jako první přineseme v příštím čísle.

*Midtown Madness* (trochu ve stylu *Driver*) a vesmírných bojovek *Freelancer* či *Starlancer*.

Konami, spoléhajíc na své japonské vývojářské týmy, rovněž pracuje na *Seven Blades* (samurajská adventura, v současné době stejně záhadná jako její titul) a *Shadows Of Destiny* - přejmenované z původní *The Day Of Walpurgis*. To je záhadná detektivka odehrávající se v Evropě někdy v 16. století

a osu příběhu tvoří vražda hlavního hrdiny Eika Kusche. Kusch poté musí cestovat do podsvětí, aby uzavřel faustovskou smlouvu s mysteriálním andělem/děblem (záměry této postavy zůstávají zatím skryty). Právě tato smlouva mu umožní vrátit se v čase a v převleku za někoho jiného si zachránit život. Jakmile se vám to podaří, musíte řešit další vraždy a roste jak vaše síla, tak počet postav ve hře. Hru má na

**„Silent Scope míří na PS2 - odstřelovačka jako periferie nebyla potvrzena, ovšem...“**





## TO BYSTE MOHLI BÝT I VY

U Koei neusnuli na vavřínech po úspěchu *Kessen* a tvrdě pracují na *Shin-Dynasty Fighter*. Hra by měla být venku v létě a míší se v ní strategické prvky a la *Kessen* s dynamikou bojové hry. Koei chce rovněž hráčům poskytnout šanci, aby se objevili v budoucím titulu pro PS2. Zájemci mají zaslat jméno, adresu, údaje o věku, pohlaví, telefonní číslo a toto vše e-mailovat společně s e-mailovou adresou a třemi digitálními fotografiemi obličeje (zepředu, zleva a zprava) na [3dmodel@koei.co.jp](mailto:3dmodel@koei.co.jp). Kromě toho, že se objeví ve hře, dostanou vybraní uchazeči i dárek. Tak honem do toho!



## A NA ZÁVĚR

A na závěr přehledka zpráv z Japonska. Po vydání *Sky Surfer* (viz různé informace v *PSM*) pracuje Idea Factory na *The Mechsmith Run=Dim* (adventura s roboty ve stylu *Front Mission*), *Kingdom Of Chaos* (síťové RPG/adventura, na obrázku vlevo), *Gun Hearts* (lehká střelečka) a bizarním, dosud nepojmenovaném hybridu, něčem mezi milostným simulátorem a válečnou hrou. Chacha! Enix dělá na *Blade Arts*, což je 3D samurajská adventura, Koei chtějí navázat na úspěch *Kessen*u PS2 verzí úspěšného 'romantického válečného simulátoru' *Angelique Trois*.



**ZOE...** ano, možná zní to jméno jako dívčí, ale tohoto potvora stvořil stejný týpek, který nám dal *Metal Gear Solid*. Takže zasluhuje náš respekt...



## JÁ, ROBOT

OD AUTORA METAL GEAR SOLID PŘICHÁZÍ ZOE

Zatímco playstationový svět čeká, až Hideo Kojima napíše pokračování *Metal Gear Solid* pro PS2, sám tvůrce zatím pracuje na úplně jiném a novém titulu. *ZOE: Zone Of The Enders* by Konami měla vydat příští rok a je to 3D robotová adventura, kde ústřední postavě pomáhá ADA, inteligentní palubní počítač, jehož osobnost se mění v závislosti na tom, jak ho vami ovládaná postava řídí. Kojima zde funguje jako producent, designér *Metal Gear* Yoji Shinkawa pracuje na zničitelém pozadí a přední výtvarník Nobuyoshi Nishimura (*Gundam V*) svůj talent uplatňuje na jednotlivé postavy. Je tudíž jasné, že by se *ZOE* mohla stát obrovským hitem. My viděli jednu sekvenci ze hry na tokijské herní výstavě a nabyli dojmu, že hra má hratelnost ve stylu *Omega Boost* či *Panzer*, která - v kombinaci s adventurovou hloubkou - by mohla z Hideo Kojimi udělat člověka, jehož práci na PS2 by rozhodně stálo za to pro příště velice pozorně sledovat. Více informací přineseme v příštím čísle, kde najdete i interview se samotným autorem. ■

## CHYSTÁ SE!

TAKTO BUDOU VYCHÁZET HRY V JAPONSKU. EVROPSKÝ KALENDAŘ PŘÍŠTĚ!

### UŽ JE NA TRHU

Street Mah-Jongg 2 ..... (Sunsoft)  
Sky Surfer ..... (Idea Factory)  
Snowboard Supercross ... (Electronic Arts)  
RStory ..... (Enix)  
Evergrace ..... (From Software)  
Gekikuukan Pro Baseball ..... (Square)  
Wild Wild Racing ..... (Imagineer)  
Primal Image Vol. 1 ..... (Atlus Software)  
Jikkou Powerful  
Pro Baseball 7 ..... (Konami)  
American Arcade ..... (Astrol)  
Jikkou World Soccer 2000 .... (Konami)  
Hresvelgr ..... (Gust)  
All Star Pro Wrestling ..... (Square)  
FIFA Soccer World  
Championship ..... (EA Square)

### BRZY VYJDE

Dynasty Warriors 2 (Koei) .... červen 2000  
Sangoku-shi (Game Arts) .... červen 2000  
Kensetsu Juuki  
Genka Battle (Artdink) ..... červen 2000  
Rock'n'MegaStage (Jaleco) ... červen 2000  
Street Mahjong 2 (SunSoft) ... červen 2000  
Ex Billiards (Takara) ..... červenec 2000  
Reiselied (Konami) ..... červenec 2000  
Dream Audition (Jaleco) .... červenec 2000  
Baki the Grappler (Tomy) ..... srpen 2000  
Orphen (Kadokawa Shoten) .... léto 2000  
Surfroid (ASCII) ..... léto 2000  
Aquaqua (Imagineer) ..... léto 2000  
Olympic 2000 (Konami) ..... léto 2000  
Unison (Tecmo) ..... léto 2000  
Onimusha (Capcom) ..... léto 2000  
TVDJ (SCE) ..... léto 2000  
Splash Drive (SCE) ..... léto 2000  
Gun Griffon Blaze (Capcom) .... léto 2000  
Roadster Trophy 2000 (Titus) ... léto 2000  
Armored Core 2 (From) ..... léto 2000  
The King And I (SCE) ..... podzim 2000  
Den Sen (SCE) ..... podzim 2000  
Ring Of Red (Konami) ..... zálř 2000  
ESPN X Games  
Snowboarding (Konami) ..... listopad 2000  
Crusaders Of Might & Magic  
(Imagineer) ..... zima 2000  
Rally Hard (Imagineer) ..... zima 2000  
Popolocrois III (SCE) ..... zima 2000  
1/4 (From Software) ..... zima 2000  
Dark Cloud (SCE) ..... zima 2000  
The Mechsmith  
Run=Dim (Idea Factory) ..... zima 2000  
Final Fantasy X (Square) ..... jaro 2001  
Final Fantasy XI (Square) .... podzim 2001

### VYJDE ROVNĚŽ

Slipheed: The Lost Planet ..... (Capcom)  
The Bouncer ..... (Square)  
Extermination ..... (SCE)  
Maximo ..... (Capcom)  
ZOE: Zone Of The Enders ..... (Konami)  
Gran Turismo 2000 ..... (SCE)  
MotoGP ..... (Namco)  
Outcast II ..... (Infogames)  
Spawn: In the Demon's Hand .... (Capcom)  
The Day Of Walpurgis ..... (Konami)

svědomí tatáž parta, která dělala *Silent Hill*, a tato adventura ve stylu *Resident Evil* s pochmurnou záhrobní atmosférou („Teprve smrt tě naučí žít život.“) rozhodně loňský hororový hit připomene, byť úvodní sekvence, kterou jsme nedávno měli možnost vidět na tokijské herní výstavě (viz str. 8), oproti jiným titulům pro PlayStation2 přece jen cosi postrádala.

Zklamání nebudou ani milovníci RPG. *Ring Of Red*, pro evropskou verzi bude asi přejmenován na *Red*, je mechanické RPG připomínající squarovskou řadu *Front Mission*. Děj hry se odehrává v alternativním světě po druhé světové válce, a tak se můžete těšit na mix strategie v reálném čase (bitvy se odehrávají

na obrovské mapě) a explozivního děje. *Reiselied* je zase něco pro skutečné erpégéckové labužníky, kdy na hráče čeká na 150 monster a čas se neustále opakuje.

Dave Cox, produkční manažer evropské divize Konami, je tedy šťastný muž. „Tehle rok vypadá pro Konami úžasně,“ říká Cox. „Naše hry jsou skutečným vykročením z řady a o několik délek před tím, co dosud bylo představeno jinými výrobci. A pak tu ještě máme jednu novinku: Kojima-san (autor *Metal Gear Solid*) právě dělá na dvou velkých nových hrách (viz 'Já, robot' nahoře). Něco z toho, na čem pracuje, jsem viděl a věřte mi, že něco takového jste ještě nikdy neviděli.“ ■



**To se těžko zkousne...**  
V *Reiselied* vás čeká opravdu hodně soubojů a pohádkových potvor.





JMÉNO:

# SYDNEY 2000

POZNAMKA:

**POKUD MAJÍ VAŠE PRSTY OBSTÁT V BOJÍCH O MEDAILI, MĚLI BYSTE ZAČÍT TRÉNOVAT.**

## SPECIFIKACE

STYL: Sportovní simulace

VYDAVATEL: Eidos

VÝROBCE: ATD

DATUM VYDÁNÍ: Srpen

DESIGN POSTAVY:



**Vzpěrači vypaďají,** jako kdyby opravdu cítili bolest, a obličej se jim zkroutí stejně jako vám po pěti minutách mačkání tlačítek.

**A** letické hry založené na mačkání tlačítek jsou proslulé dvěma věcmi - puchýři na prstech a tím, že je to zábava, pouze když hrajete s přáteli. Tvůrci *Sydney 2000* toho, snad kromě přiložení náplasti ke hře, pro vaše rozbolavělé prsty moc udělat nemohou. Hledají tedy alespoň způsoby, jak vylepšit režim pro jednoho hráče. PSM si povídal s Nigelem Collierem, producentem *Sydney 2000*, a pátral po tom, co plánuje, aby vás ke hře přitáhl, až ji v srpnu vydají.

„Snažili jsme se dosáhnout hrátelnosti, jejíž obdoba neexistuje v žádné hře našich konkurentů. Většinou se zaměřují toliko na hru pro více hráčů, my jsme se s tím ale nespokojili,“ začíná Nigel. „Režim Olympic je v podstatě nová hra pro jednoho hráče, které nechybí hloubka ani vývoj. Vyberete si tým a ve virtuální tělocvičně si ho natrénujete - rozšíří se tak dovednosti i síla jeho členů. Pak musíte podstoupit sérii předolympijských závodů s cílem kvalifikovat se na olympiádu a vyhrát ve finále každé z disciplín zlatou medaili.“

Výkon AI atletů bude vycházet z olympijské historie a dosažených výkonů, takže by měl být celkový zážitek z olympijských her extrémně realistický. „Hra je navíc postavena na systému, který vyrovnává výkony národů, které obvykle bývají v medailových tabulkách na nižších postech, takže národnost, kterou si zvolíte, nerozhoduje.“

Nigel vysvětluje, že se tu také setkáme s režimem Head-To-Head, který vám umožní změřit síly svého týmu s týmem vašeho kamaráda, a to díky malému zázraku zvanému paměťová karta. „Nejprve musíte tvrdě trénovat v tělocvičně, aby vaši atleti byli

## POZORNOST K DETAILŮM



**Když se tvůrci** pustí do zobrazování zubů v ústech jednotlivých postav, není sporu o tom, že jde o skutečnou specialitku.

Nigel nás ujišťuje, že „animace jsou neuvěřitelné“. Měli bychom se zmínit, že ATD nasníмали skutečné olympijské

atlety. Nejpůsobivější detaily však představuje jakoby televizní prezentace a propracovaný olympijský stadion.

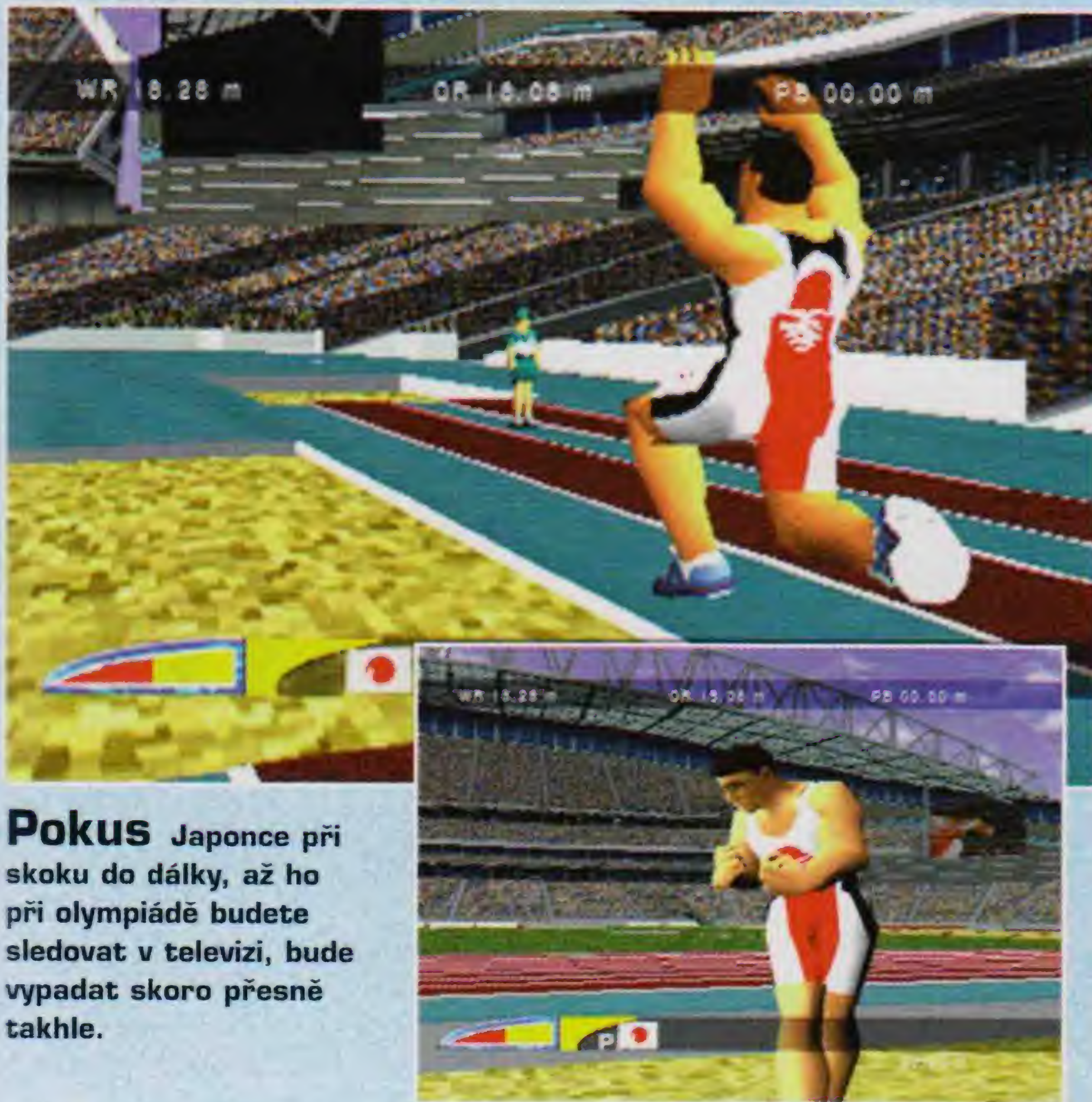
Je tu také komentář v osmi jazycích, o který se z velké části postarali lidé, které ze Sydney uslyšíte i v reálu.

HOTOVO: 90%

CITAT:

**„Přesně to, co vidáte v televizi, uvidíte i ve hře.“**





**Pokus** Japonce při skoku do dálky, až ho při olympiádě budete sledovat v televizi, bude vypadat skoro přesně takhle.



větší a lepší než ti, které má přítel.“ A rozhodně tu nenajdete možnost dopingu. Při cvičení v tělocvičně - které se v mnohém podobá normálním disciplínám - musíte dělat například benche, leh-sedy nebo běhat na trenážeru. Odměnou bude vašim atletům vyšší výkonnost. Nigel dále vysvětluje, že jsou tu některé cviky, které jsou přímo zaměřeny pro trénink určité disciplíny.

V tělocvičně budete moci provádět 20 různých aktivit, na stadionu pak soutěžit v celkem 12 olympijských disciplínách. Ke každé budete muset zvládnout jinou tlačítkovou sestavu nebo techniku mačkání tlačítek. V disciplínách jako 100 m sprint, 110 m překážek nebo 100 m volným způsobem hodně záleží na vaší schopnosti mačkat střídavě dvě tlačítka, jak nejrychleji dovedete, a třetí používat na skoky, obrátky a podobně. Nicméně tu najdete i spoustu složitějších disciplín, tolik potřebnou rozmanitost hře dodává střelba, vzpírání, skoky do vody a dokonce i slalom kajaků K1.

Nigel to shrnul takto: „Jsme velmi příjemně překvapeni tím, jaké možnosti se nám podařilo z PlayStation vymáčkнуть. Vytvořili jsme vysoce výkonný engine, který konzolu ždímá do posledního kousku. Díky tomu můžeme na obrazovku umístit obrovské prostředí stadionu, přehrávat tisíce animací a propracovaný komentář, zprostředkovat animace obličejů a udělat stíny v reálném čase. Pracovali jsme i s televizí a vytvořili 600 pohledů kamery, které uvidíte i na olympijských hrách. Přesně to, co uvidíte v televizi, uvidíte i ve hře. Na konec jsme přidali ještě několik kamer, o kterých se natáčecímu štábu může jenom zdát, abychom to ještě malinko oživil.“ Tak to by šlo. ■

Justin Calvert



## Některé

pohledy kamery ve hře nedokáže zprostředkovat ani televizní štáb, aniž by atlety vystavoval extrémnímu nebezpečí.



## PROFIL

LOGO:

**EIDOS**  
INTERACTIVE

JMÉNO:

Nigel Collier

ZAMĚSTNANÍ:

Producent

HISTORIE:

Nigel pracoval jako producent/režisér ve filmovém průmyslu, ale dříve než se přidal k týmu *Sydney 2000* v ATD, dělal také nějakou dobu pro Psygnosis.

VLIVY:

Staré sportovní tituly, jako *Winter Games*, *Daley Thompson's Decathlon* a *Hypersports*, i když Nigel nejmenoval *Track & Field*. Zvláštní.

## OSTATNÍ INFORMACE:

WEB:

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)





JMÉNO:

# ALIEN RESURRECTION

POZNAMKA:

JEJICH GENETICKÉ DOKONALOSTI SE VYROVNÁ JEN JEJICH NENÁVIST - A VY STOJÍTE PROTI NIM.

## SPECIFIKACE

STYL: First-person střílečka

VYDAVATEL: Fox Interactive

VÝROBCE: Argonaut

DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ

DESIGN POSTAVY:



HOTOVO: 90%

CITAT:

„Tyto efekty vykreslující atmosféru pomáhají vytvořit svět, který



Útoky jsou často tak rychlé, že nemáte šanci včas zareagovat, a to i přesto, že Argonaut vetřelce radikálně zpomalili.

## MRTVÁ A POHŘBENÁ

Hra *Alien Resurrection*, která měla být podle původních plánů vydána před více než rokem, začala život jako akční adventura ve třetí osobě, vzešlá z žánru *Tomb Raider*. V roli jedné z pěti postav z filmu jste byli konfrontováni s nájedzy útočících vetřelců všech možných druhů. Hra se také mohla pochlubit četnými oblastmi jak z filmu,

tak ze stříhačské dílny.

Všechno to znělo, jako kdyby se sen fanoušků *Aliens* stal skutečností, ale selhal nedokonalý ovládací systém a také tempo nebylo nijak přebornické. Pohled ze třetí osoby, přestože poskytoval dobrý rozhled na bezprostřední okolí, byl hodně nešikovný a matoucí, když na vás ze všech stran

zaútočili krvelační nepřátelé.

Naštěstí se do toho Argonaut pustili více méně znovu od samotného začátku a nyní přicházejí s hrou v první osobě, která má mnohem více společného s filmem. *Alien Resurrection* se za filmem sice malinko opozdila, ale pro hru, která vypadá tak dobře jako tato, by to neměl být problém.



Industriální scénérie převzatá přímo z filmů vytváří dokonalou atmosféru.

Všechny filmy série *Alien* (*Vetřelec*) představují soupeře Sigourney Weaverové jako jedno ze stvoření, které byste opravdu nikdy potkat nechtěli. Ve filmu *Alien Resurrection* se vědci pokoušejí dostat pod kontrolu rozmnožování tohoto hrůzu nahánějícího druhu, což se jim daří až do chvíle, kdy se jedné z těchto nejhrůzivějších příšer hollywoodské historie podaří zmizet. Podstatně lépe si při ovládání vetřelců vedl Ben Tuszynski, hlavní producent *Alien Resurrection* z vývojářského týmu Argonaut. PSM si ho s využitím technologie detektoru pohybu na chvíli odchytilo a on při pohledu do ústí plamenometu souhlasil, že nám něco o této netrpělivě očekávané licenci poví.

„*Alien Resurrection* je pokus o vytvoření prostředí, které připomíná všechny filmy série *Alien*, především pak díl *Resurrection*. Atmosféra je plná omračující hrůzy, která vychází z dokonale vyvedeného nepřítele, jenž může zaútočit kdykoliv, jakkoliv a odkudkoliv,“ začíná Ben a zve PSM, aby si omrklo verzi hotovou z 90 %. Naše setkání se odehrává v temném zvukovém studiu v Argonautu, ale jakmile jsme vzali do ruky ovladač, ocitli jsme se na palubě americké vojenské lodi Auriga, na níž uslyšíte ty nejlepší a nejdokonalejší zvuky prostředí, které kdy pocítily PlayStation. Jako byste snad slyšeli za rohem cupitání tajemných nožiček? Je jen jeden způsob, jak zjistit, o co jde.

Ovládání je zajištěno využitím obou analogových ovladačů - jednoho pro pohyb a druhého pro rozhlížení se. Jak se PSM prokoušává řídce obydlenou první úroveň, je okamžitě jasné, že se tým v Argonautu věnoval hře s veškerou láskou a péčí. Z ventilů v podlaze stoupá pára, ze stropu kape voda, ale v momentě, kdy





**Lod' má problémy - kam se podíváte, čekají samé průšvihy.**



**Plamenomet vydává** důvěrně známý syčivý zvuk a v pravé ruce vypadá opravdu hroživě.



**Pokud se dostanete** do spárů face-huggera a nemáte auto-doktora, je jen otázkou času, kdy se vám před očima rozletí vlastní hrud' na kousky. Nádhěra.



byste se zastavili a obdivovali tyto nebo spousty dalších nádherných detailů, jichž jsou úrovně plné, si můžete být jisti, že na vás něco zezadu zaútočí. A možná to bude naposledy.

„Tyto atmosféru vykreslující efekty pomáhají vytvořit svět, který všichni, kdo viděli filmy, dobře znají,“ prohlašuje Ben. Ale předchozí znalost filmů vám při hraní hry, ať už si zvolíte jakoukoliv úroveň obtížnosti, nebudou moc platné. Nemusí pomoci ani opakované pokusy o dokončení jedné a té samé úrovně. „V každé úrovni jsou útoky vetřelců (a nejen ony) náhodně volené. To znamená, že je velice nepravděpodobné, že byste dvakrát hráli tutéž hru,“ chlubí se Ben.

**Ve hře je deset úrovní,** ale jak Ben rychle podotýká, každá z nich se skládá z mnoha rozsáhlých oblastí. „Celkem tu máme 79 oblastí a zvládnutí jedné z úrovní netrvalo našim testérům nikdy méně než dvě hodiny.“

Události ve hře se odvíjejí hodně podobně jako ve filmu a vy můžete hrát za čtyři postavy - Ripleyovou, Calla, Christie a DiStephana. Vašimi hlavními úkoly je zničení klonů, zabití královny vetřelců a likvidace všech již narozených jedinců. Objevují se tu všechny možné druhy, dokonce i takový, který dokáže plavat pod vodou. Hratelnost je zkrátka hrůzná, protože se neustále bojíte toho, co na vás kdy skočí zezadu.

Jediná věc, která vás snad na *Alien Resurrection* může zklamat, je nepřítomnost multiplayeru. Ben na to říká: „Tohle není typ hry pro více hráčů, tady jsme se snažili vytvořit hrůznou atmosféru a prostředí strašidelného domu.“ Vítejte doma. ■

Justin Calvert

## PROFIL

LOGO:



JMÉNO:

Ben Tuszynski

ZAMĚSTNANÍ:

Hlavní producent

HISTORIE:

Ben pracoval na takových hrách jako *Davis Cup Tennis*, *Excalibur* a *Trash It*.

VLIVY:

Tým ovlivnil David Fincher, Ridley Scott a, jak jinak, všechny čtyři filmové díly *Vetřelce*.

## OSTATNÍ INFORMACE:

WEB:

[www.argonaut.com](http://www.argonaut.com)  
[www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)

**všichni, kdo viděli filmy, dobře znají.“**



## JMÉNO: MOHO

### POZNAMKA:

**LOST TOYS VÁS VE SVÉ PRVNÍ PLAYSTATIONOVÉ HŘE ZVOU, ABYSTE SE VYKAŠLALI NA NOHY.**

### SPECIFIKACE

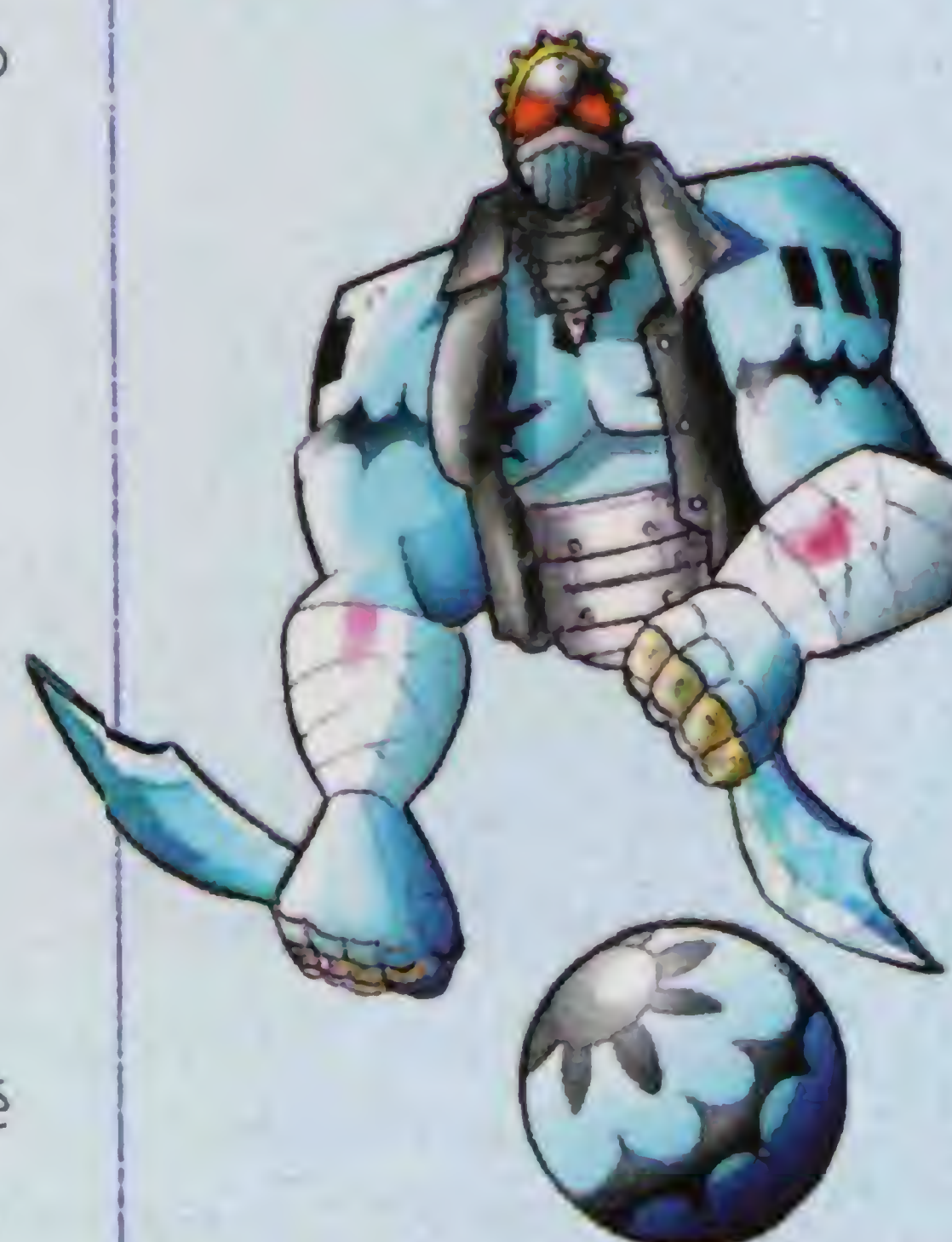
STYL:	Akční
VYDAVATEL:	Rockstar Games
VÝROBCE:	Lost Toys
DATUM VYDÁNÍ:	Červenec
HOTOVO:	90%



**Na surfy.** Jezdci na vlnách *MoHo* jsou tu.



**Proč se do toho pouštět?** Protože cenou pro vítěze je svoboda. Cenou pro poraženého je svářečka a smeták kousek od Cardiffu.



**Tenhle** chlapík se jmenuje *Lockdown*. Krása.

Justin Calvert

**P**rvní projekt od Bullfrogu, odrážející tvůrčí síly Lost Toys, se blíží k dokončení. *MoHo* je arkádová hra plná novinek a nedá se připodobnit snad k ničemu, s čím se kdy *PSM* setkal. Co se k čertu děje v hlavách těchto lidí? Pokusili jsme se to zjistit výsledkem Jeremy Longleyho, vedoucího projektu *MoHo*.

Zápletko *MoHo* - která je, jak Jeremy *PSM* ujistil, relevantní hrátelnosti - vás uvede do role uvězněného robota-kriminálního(?). Jste nuceni zapojit se do gladiátorských soubojů, pořádaných pro pobavení vašich lidských stvořitelů. Ten z robotů, který vydrží nejdéle na nohou, je odměněn svobodou. Když neuspějete, octnete se zpátky ve vězení, nebo nejspíš v pánu.

„Vytvořili jsme rozmanité herní styly, kombinující prvky bojování, závodění a plošinových her,“ pokračuje nadšeně Jeremy. „Když je totiž zkombinujete s dynamickým prostředím, vznikne cosi, co se doufejme stane opravdu originálním herním zážitkem.“

A on nežertuje. Pohyb vaší postavy se téměř dokonale shoduje se zákony gravitace, což už samo o sobě může představovat dostatečně vyzývavou hrátelnost, která vás donutí skřípat zuby. Vrhnete se do úžasného prostředí plného vynalézavých nápadů - které by se asi nejlépe dalo popsat jako polotekuté - a dostanete hru, která

bizarností předčí všechno, co najdete na pultech obchodů.

**Počáteční výběr** jedné z pěti postav určuje různý herní styl. Každá má totiž své jedinečné silné stránky, pohyblivost a rychlost, což znamená, že je každý robot některé disciplíně přizpůsoben lépe než ostatní. Režim Bag 'N' Tag se například odehrává v jakémsi skejťáckém areálu a vyžaduje, abyste se zmocnili symbolů umístěných na těžko dostupných místech. Pro tuto disciplínu potřebujete rychlého, bystrého robota, jako je Angel, spíše než pomalejšího a po zuby ozbrojeného vojenského droida, jakým je Benny.

Zvláštní prostředí, kromě toho že skvěle vypadá, také hraje vlastní roli ve všech disciplínách. Může vám pomáhat, ale i škodit, třeba když vás přicházející vlny vykloní ze směru, nebo vám pomohou dosáhnout do dříve nedostupných výšek. Na vlnách můžete dokonce surfovat, což vám umožňuje cestovat mnohem rychleji a navíc je to ohromně příjemné.

Je tedy *MoHo* bojovka? Nebo závodní hra? Nebo surfovací hra? Nebo plošinovka? No, vlastně všechno. A taky nic. Ať už ji považujete za cokoli, jde o opravdu vzrušující vyhlídku a *PSM* doufá, že si ji příští měsíc bude moci zahrát. ■

### PROFIL

SPOLEČNOST:	Lost Toys
JMÉNO:	Jeremy Longley
ZAMĚSTNÁNÍ:	Vedoucí projektu
HISTORIE:	V Bullfrog pracoval Jeremy kromě jiného na <i>Syndicate Wars</i> , <i>Populous: The Beginning</i> a <i>Theme Hospital</i> .
VLIVY:	Jeremy považuje za největší vliv hry, které neměly potřebu zůstat v řadě, například <i>Blast Corps</i> a <i>Spindizzy</i> .

CITAT: „Můžete dokonce surfovat na vlnách.“





# ŠANGHAJSKÉ PŘEKVAPENÍ

Text: Dan Mayers

FRANCOUZSKÁ HERNÍ SPOLEČNOST UBI SOFT ZALOŽILA HLUBOKO V SRDCI KOMUNISTICKÉ ČÍNY NOVOU POBOČKU, KTERÁ ZAČÍNÁ PRACOVAT NA *RAYMAN 2*. COŽE? *PSM* ZALETĚLO DO LIDOVÉ REPUBLIKY A ZJIŠŤOVALO, OČ ŽE TU VLASTNĚ KRÁČÍ. DĚJÍ SE ZKRÁTKA PODIVNÉ VĚCI.

**P**řisedněte si k *PSM* na zadní sedadlo jakéhosi pochybného vozu kdesi v centru Šangha-je. Původně jsme mysleli, že je to taxík. Teď nás ale nějací dva nabušení maníci, jeden z nich telefonuje mobilem bůhví komu, vezou bůhví kam. A protože bohužel v jejich řeči nerozumíme ani slovo a neumíme přečíst ani jeden nápis, můžeme skončit opravdu kdekoli. Na mysli nám pozvolna vytanou zpola zapomenuté příběhy o členech triády, kteří s oblibou porcují západní turisty, a náhle si uvědomíme, že se možná budeme muset rozloučit s rukama. A taky nohama. Pak bychom se až nepříjemně podobali našemu cizokrajnému ušatému příteli jménem Rayman. Je paradoxní, že právě on je tím hlavním důvodem, kvůli kterému jsme se do Číny vypravili.

Jo - věřte, nebo ne, v Číně, což je země bez jakékoliv videoherní historie, se pracuje na pokračování velkého hitu od Ubi Softu, kterého se prodalo šest milionů kopií. Nové šanghajské studio počítá s nějakými třemi čtyřmi tituly ročně

a chystá se začít s *Rayman 2*. Někdo si možná představuje, že jde o něco jako kulturní střet: francouzští žabožrouti z Ubi Softu a noví čínští tvůrci se zalíbou ve vepřových bulvách. Ó bože...

„Zpočátku nám komunikace dělala problémy,“ vysvětluje producent Shi Hai, „protože pocházíme z velice odlišných kultur. Pomaloučku polehoučku jsme ale začali zjišťovat, že lidé ze Západu toho mají s obyvateli Číny spoustu společného. Všem se nám líbí humor *Raymana*. A všichni máme také rádi dobré jídlo.“

Poslouchat rozmluvy v mnohonárodnostním vývojářském týmu je opravdu exotický zážitek. Jeho členové mezi sebou mluví anglicky, ale čínská strana navíc převzala francouzský přízvuk. Sem tam některý anglický výraz nahradili francouzským a vytvořili si jakýsi hybridní jazyk.

Pro Ubi Soft už v Číně pracuje asi 300 lidí a mají studia v Pekingu a Šanghaji. A první otázka. Jak se jim probíhá podařilo najít lidi s kvalifikací pro vytváření videoher?

Shi Hai říká: „Členové týmu před příchodem do Ubi Soft nikdy dříve na žád-

## SPRŠKAFAKTŮ

Vydavatel: Ubi Soft

Výrobce: In-house

Žánr: 3D plošinovka

Počet hráčů: 1

Datum vydání: Zář

Platforma: PlayStation1



**Rayman** má k dispozici několik skvělých způsobů pohybu. Vyzkoušejte třeba tyhle vodní lyže.

Legendární Zakázaný palác v Pekingu má 9999 místností. Proč ne rovnou 10000? 10000 je totiž číselným vyjádřením vesmíru a císař věřil, že je jeho středem, takže celý palác měl vlastně 10000 místností. Ubohý vládce ale z paláce za celý život nesměl vyjít.





Čínský stavební standard (vyjma Velké zdi, samozřejmě) je tak chatrný, že se většina budov, které tu postaví, během dvou let rozpadne. A protože je městská silueta Šanghaje momentálně plná nových mrakodrapů, není od věci se na ni podívat, protože lidé říkají, že město nebude za nějaké tři roky k poznání. Že by Rampage bez příšer?



**Pagody.** Určitě je nenajdete všude, jak byste si mohli myslet. Většina jich byla zničena během revoluce.



Číňané se ládují opravdu pozoruhodnými pochoutkami. V nejlepším případě narazíte na rýži se smaženými vajíčky nebo kuře s oříšky kešů, častěji je to ale něco jako zahuštěná hovězí krev, drobové misy a propečené kuřecí nožičky. Veškerá menu jsou samozřejmě v čínštině, takže nikdy nevíte, co vlastně jíte. Jo, PSM se během tamního pobytu párkrát napálil. Nicméně se s tím hrdinně popral.



Zapomeňte na propečené husy, lívance a švestkové knedlíky. V Číně si objednáte kachnu, kuchař ji rozkudlá a vám přinesou talířek s její ubohou hlavou. Samozřejmě je to pochoutka. „Číšniku, číšniku, mohu dostat účet?“ „Jistě, pane!“

**Rayman.**  
Nemá nohy ani paže. Přesto se neustále usmívá.

Přestože se Čína nalézá pod přísnou politickou kontrolou, nebyla k obsahu her Ubi Softu vydána žádná explicitní omezení. Na tuto poznámku jsme dostali následující odpověď: „Bylo nám jasné, že pokud chceme v Číně zůstat, musíme se vyvarovat všech útočných materiálů. Například jsme nesměli ani pomyslet na hry, které obsahují sex nebo politiku.“

► ných hrách nepracovali. Někteří sbírali zkušenosti jako animátoři kreslených filmů, ale většina programátorů přišla přímo z univerzity. Svými schopnostmi nás však dost šokovali.“

„Bylo to víc než překvapení, spíš by se dalo říct úžas!“ souhlasí druhý producent, Nathalie Paccard. „Je tady dost obtížné najít herní designéry a oni se to všechno naučili od začátku.“

## Rayman 21. století

Původní *Rayman* byl klasickou 2D plošnou hrou, zplazenou někdy v dobách playstationových počátků. Nyní stojíme na prahu nového století, a tak budete asi očekávat, že *Rayman* pokročil malinko kupředu. A taky že ano. *Rayman 2* teď obsahuje tři parádní dimenze s naprostou volností skákání, hopsání a běhání po skvěle vymakaném prostředí a plošinách.

Zápletka se vyvíjí nějak takhle: pořádný pirát Razorbeard zajal veškeré obyvatelstvo Raymanova světa a všechny uvěznil na své intergalaktické vesmírné lodi. Úkolem malého mimozemšťánka je osvobodit své přátele, posbírat energii svého světa (měřenou na lumy, kterých je tu 1001) a zlikvidovat všechny piráty. Najdete tu 20 rozsáhlých světů a samozřejmě i spoustu bossů, s nimiž budete po cestě bojovat. Jo a aby bylo jasno, tuhle hru za večer nezmáknete. Tedy abychom byli přesnější, čekejte nějakých 40 parádních hodin.

„*Rayman 1* proslul vysokou obtížností,“ připouští Shi Hai. „*Rayman 2* je mnohem jednodušší a v přiměřenějším tempu než první hra. V úrovních najdete energii skoro na každém kroku, takže nemusíte ztrácet odvahu.“

Hlavní snahy týmu směřovaly k tomu, aby byla hra i v pozdějších a přeci jen obtížnějších pasážích stále plynulá a tedy bez stupňované frustrace. Určitě tu najde-

**Producenti**  
*Rayman 2* - Shi  
Hai a Nathalie  
Paccard.



**„Lidé ze Západu toho mají s obyvateli Číny spoustu společného. Všem se nám líbí Raymanův humor. A všichni také máme rádi dobré jídlo.“**

**Shi Hai, producent**

te ošidné pasáže, ale jak říká Shi Hai, „budete mít chvíli na to, abyste si odfoukli a jen tak pozorovali vesmír, a pak vždycky přijde další velice rychlá část. Podobnou strukturu má celá hra.“

## Hladká jako hedvábí

První, čeho si všimnete, je pečlivě propracovaná grafika. *Rayman 2* je neuvěřitelně hladký a obsahuje spoustu nových animací a pohybů. *PSM* strávil hraním v šanghajském studiu několik dní, prozkoumal všechny úrovně a viděl pár skvělých vychytávek v hratelnosti, hlavně pak v rozmanitých způsobech pohybu postav. Rayman musí například zvládnout tzv. Rodeo rakety, raketové barely či vodní lyže zapřažené za hada.

Výše zmiňované Rodeo rakety jsou umístěné v malých bednách – pokud se

příliš přiblížíte, vyletí ven. Musíte utíkat, ony poletí za vámi, pak na ně naskočíte a jezdíte na nich po úrovni. U raketových barelů zase zapálíte rozbušku v zadní části a necháte se s nimi vystřelit do dálky. Když raketě dojde palivo, spadnete z nebe jako kámen.

„Hodně pozornosti jsme ve hře věnovali ovládacímu systému,“ říká designér Jean Christophe Guyet. „Naše postavička může samozřejmě skákat a běhat, ale kromě toho má v repertoáru i takové věci jako hopsání po trampolínách nebo létání vzduchem za pomoci vrtulovitého točení ušima.“

*Rayman* také využívá chytrého analogového ovládacího systému. „V *Rayman 2* můžete střílet dvěma způsoby,“ pokračuje Guyet. „Zprvu pomocí obvyklého tlačítka  $\otimes$  a zadruhé tak, že budete kroutit pravou páčkou v kruzích tak, aby Raymanova ruka opisovala oblouk, a házíte na nepřátele světelné kuličky.“

Čínské studio rovněž zapracovalo na dokonalosti a plynulosti animací a postavičku oživil náhodné animace. „Může hopsat ze strany na stranu,“ říká hlavní výtvarník Gu Jie, „a když ho necháte pár vteřin na pokoji, začne si hrát basketbal se svým bříškem. Ve hře najdete celkem 2400 animací a 232 postav, což je možná až příliš, hra má ale naštěstí hodně dobrý engine, takže nám pomáhá všechny ty animace zvládnout a využít.“

Li Jing Song, šéf programátorů, si ještě přisazuje: „Engine *Rayman 2* je opravdu dost silný a stabilní. Umožní

Čínská pobočka Ubi Softu nyní pracuje na řadě zajímavých titulů, a to díky získání disneyovské licence. Je to např. hra s kačerem Donaldem, *Donald Duck* (dobře vypadající 3D adventura), a hra vycházející z *Knihy džunglí*. A co ta je zač? Představte si *Bust-A-Groove* s opicemi. Jo.



**Celé herní prostředí bylo pečlivě nakresleno a otexturováno tak, aby vznikl kouzelný Raymanův svět.**



Velká čínská zeď je jediným dílem člověka, které je vidět i z Měsíce. Představuje 4000 mil cihel a je uznána jako největší zeď na světě. Původně šlo o sérii menších zdí a k jejich spojení bylo třeba deseti let práce milionu zedníků. Tehdy to znamenalo 1/3 celkové populace Číny.



Jen v Pekingu najdete 45 McDonaldů, k nimž patří i ten přímo na rohu náměstí Tiannamen. Má to ale malý háček. Pokud totiž nemáte dostatečně dlouhý klacek, kterým byste mohli ukázat, co si chcete objednat, nemáte šanci, protože vám tu nikdo nebude rozumět.





At se v Číně vydáte kamkoliv, budou se lidé zastavovat a zírat na vás. Ne proto, že by je ohromil váš fešácký ohoz, ale proto, že je dost možné, že nikdy předtím neviděli člověka ze Západu. A tak teď obsah batohu vašeho dopisovatele zdobí krbovou římsu několika posedlých usedlíků, kteří byli unešeni jeho vzezřením rockové hvězdy.



**Hratelnost je** extrémně rychlá, a to díky promakanému ovládacímu systému a neobyčejně silnému enginu.



**„Rayman 2 je mnohem jednodušší a v přiměřenějším tempu než první hra. V úrovních najdete energii skoro na každém kroku, takže nemusíte ztrácet odvalu.“**

**Shi Hai, producent**

► našim výtvarníkům vytvořit všechny představitelné modely a speciální efekty tak, aby hra vypadala živěji a plastičtěji.

Raymanova postavička je velmi jednoduchá a je sestavena z několika málo barev, takže může snadno měnit barvu v závislosti na prostředí. Když se například Rayman potopí pod vodu, zbarví se modře. „Barvu a tvar jsme využili i při používání mlhy, která má dotvářet atmosféru,“ říká výtvarník Chen Yu.

## Herní perly

Šanghajský tým prohlašuje, že je Rayman 2 udělaný tak, že skoro 100% ždíme schopnosti konzoly, takže engine může snadno využívat důmyslný systém kamery.

„Kamera je velice inteligentní,“ říká Jing Song hrdě. „Ať už skáчете, běháte nebo létáte, nespustí vás ze zorného pole a podle toho, co zrovna děláte, využíváme různé pohledy. Takže když například bojujete, můžete se s kamerou na svého soupeře „zamknout“ a kroužit kolem něj bez obav, že přijdete o něco důležitého. Máme také výzkumnou kameru, která Raymanovi umožňuje rozhlížet se kolem dokola, hráč si tudíž může podle toho, co právě dělá, vybrat kameru, která mu bude nejvíce vyhovovat.“

Součástí procesu vývoje technologie je také vytvoření samostatného algoritmu pro zvuk. Rayman 2 má nefalšovaný 3D zvuk, který dotváří atmosféru úrovně. „Když se dostanete do blízkosti vodopádu, uslyšíte jeho burácení,“ vysvětluje zvukový inženýr Yang Jie, „jak se budete vzdalovat, bude hluk utíchat.“ Zvuk ve hře představuje velmi důležitý aspekt, doplňuje kouzelnými efekty atmosféru a zvuky z vyšších sfér pomáhají dotvářet reálný obraz oblasti. Verze pro PlayStation je první, kde náš ušák také mluví, a tak se členové týmu museli rozhodnout, jaký bude mít hlas.

„Nemáme nejmenší tušení o takových

## SEM S TÍM...

**KDO ZVÍTĚZÍ VE FÉROVÉM KLÁNÍ MEZI RAYMANEM, SPYREM A CRASHEM? Z DŮKLADNÉHO VĚDECKÉHO PRŮZKUMU PSM NA TOTO ŽHAVÉ TÉMA VYPLIVÁ.**



### SPYRO THE DRAGON

**2. MÍSTO** Schopnost chrlít oheň a likvidovat nepřátele svým žhavým čumáčkem staví Spyra do pozice nezanedbatelného uchazeče o titul, ale na první místo to přece jen nestačilo. Ne, ne. Co se stane, když se potopí. Vyletí obláček dýmu a vám zbude pouhý čelní útok. Prostě to s draky neumí.



### RAYMAN

**1. MÍSTO** Ano, Rayman umí točit ušima jako vrtulemi, což je opravdu užitečná schopnost. Ale to, čím opravdu vyniká, opravdu, opravdu vyniká, je schopnost využívat okolní předměty. Rakety, sudy dynamitu a podivná neznámá stvoření, všechno to pěkně zapadá do skvělé koncepce. Díky tomu Raymana můžeme označit ze videoherní ekvivalent Jamese Bonda. Nebo Horsta Schimanskiho.

**Všichni jsou to roztomilí plošinovkáři hrdinové. Testovali jsme tři z... ehm... nejsilnějších.**



### CRASH BANDICOOT

**3. MÍSTO** Oranžový vačnatec bez výraznějších kvalit, kromě spinu a břišní otočky. To jsou sice skvělé atletické výkony, ale k tomu, abyste se dostali na špičky, někdy nestačí pouhé fyzické schopnosti. Zeptejte se Bena Johnsona.



detailech, jako je Raymanovo stáří," říká Yang, „takže jsme se prostě rozhodli, že by měl mluvit tak, aby bylo hráčům jasné, že je Rayman jejich přítel. Proto jeho hlas zní konejšivě a poklidně a ne pisklavě a nervózně.“

Uvážíme-li, že první *Rayman* byla 2D plošinovka, asi byste čekali, že pokračování bude mnohem méně lineární a taky že jo. Tedy jistým způsobem. Na určitých místech se vám ve hře naskytne možnost odbočit do menších podúrovní. Zpátky se dostanete skrz skryté víry, které vám umožní vzít s sebou i všechny přátele. A jestli je *Rayman 2* typ hry, kterou můžete hrát znova a znova? Samozřejmě.

Jedna skutečnost, která *PSM* při hraní hry uhodila přes nos, je plynulost, s jakou postava přechází mezi jednotlivými prostředím. Ať už se kloužete z kopce, abyste unikli uslintané nestvůře, nebo běháte, skáчете a kličkujete po plošinách, abyste se vyhnuli padajícím kamenům, Raymana můžete neustále pohodlně ovládat. A to je od skupiny lidí, kteří dosud žádnou videohru nevytvořili, jistě úctyhodný výkon.

A teď zpátky do onoho vozu. Jistě, ti starostliví džentlmeni nás odvezli až do pohodlí hotelu. Tihle Číňané jsou opravdu přátelštější lidé - fakticky tu není téměř žádná kriminalita. Díky komunismu? Dost možná. Pustili jsme se do postranních uliček ve snaze sehnat Maovu Červenou knížku a sáček krevetových sušenek. Bohužel, jediné, co se nám podařilo ulovit, byl jen padělek rolexek. Funguje dobře. ■



**Svět neonů** jsme tedy od komunistické Číny rozhodně nečekali.



Dělat si legraci ze jmen lidí je odjakživa hloupá zábava. Pamatujete na ty řeči na základce, když se nějaký chudák šprt jmenoval třeba Břetislav Vohánka nebo Anděla Bečková? Musíme vás nicméně informovat, že hlava týmu *Rayman 2* se zve, vychutnejte si to, Ding Dong. Omlouváme se, pane Dongu.

Když si v Číně chcete koupit playstationovou hru, nezdržujte se hledáním specializované prodejny. Je tu samozřejmě řada hračkárství, ale hry se tady kupují ponejvíce u novinových stánků. Na obvyklý komfort zapomeňte, jsou to staré rozharašené stánky, které lemují skoro všechny postranní uličky. Jen v Šanghaji jich najdete na 20 tisíc. A prodává se v nich skoro všechno.



Čína má rozsáhlou síť mobilních telefonů, která čítá asi 63 milionů stanic, což je absolutní světový rekord. Nová pobočka Ubi Softu bude tedy hlavní úspěchy sklízet, až začnou vydávat hry pro telefony s WAPem. Mají zavedenou společnost s názvem Ludiwap se sídlem v Pekingu, která se soustředí na vytváření on-line i off-line her pro telefony. Seznámíte se v červnu.



# In Cold Blood

HLAVNĚ NEZTRÁCEJTE NERVY - MŮŽOU SE JEŠTĚ HODIT.



**S pozadím** se tvůrci evidentně pipalali... počkat, to je nějaký divný slovo - pipalali. Existuje vůbec?



**Místnosti** možná můžou působit trochu prázdnějším dojmem, ale firma Revolution se zapřísahá, že než hra půjde do výroby, ještě do nich něco narve. Slovo narve existuje.

**A**ť už si pod pojmem „dobrý začátek“ představujete cokoliv, rozhodně se to ani trochu neblíží situaci, ve které jste přivázáni k židli, krev vám odkapává z rozmláceného obličejce a kolem vás krouží prošedivělý psychopat, který vypadá, že se brzy zařídí podle starého hesla: Koho můžeš zabít dnes, toho neodkládej na zítřek. Jediná možnost útěku se ukrývá ve vzpomínkách. A téhle možnosti využívá i hlavní hrdina hry *In Cold Blood*, speciální agent MI6 John Cord, a vrací se v mysli do chvil, kdy vstoupil na půdu bývalého Sovětského svazu a rozhodl se trochu propátrat jednu podezřelou továrnu.

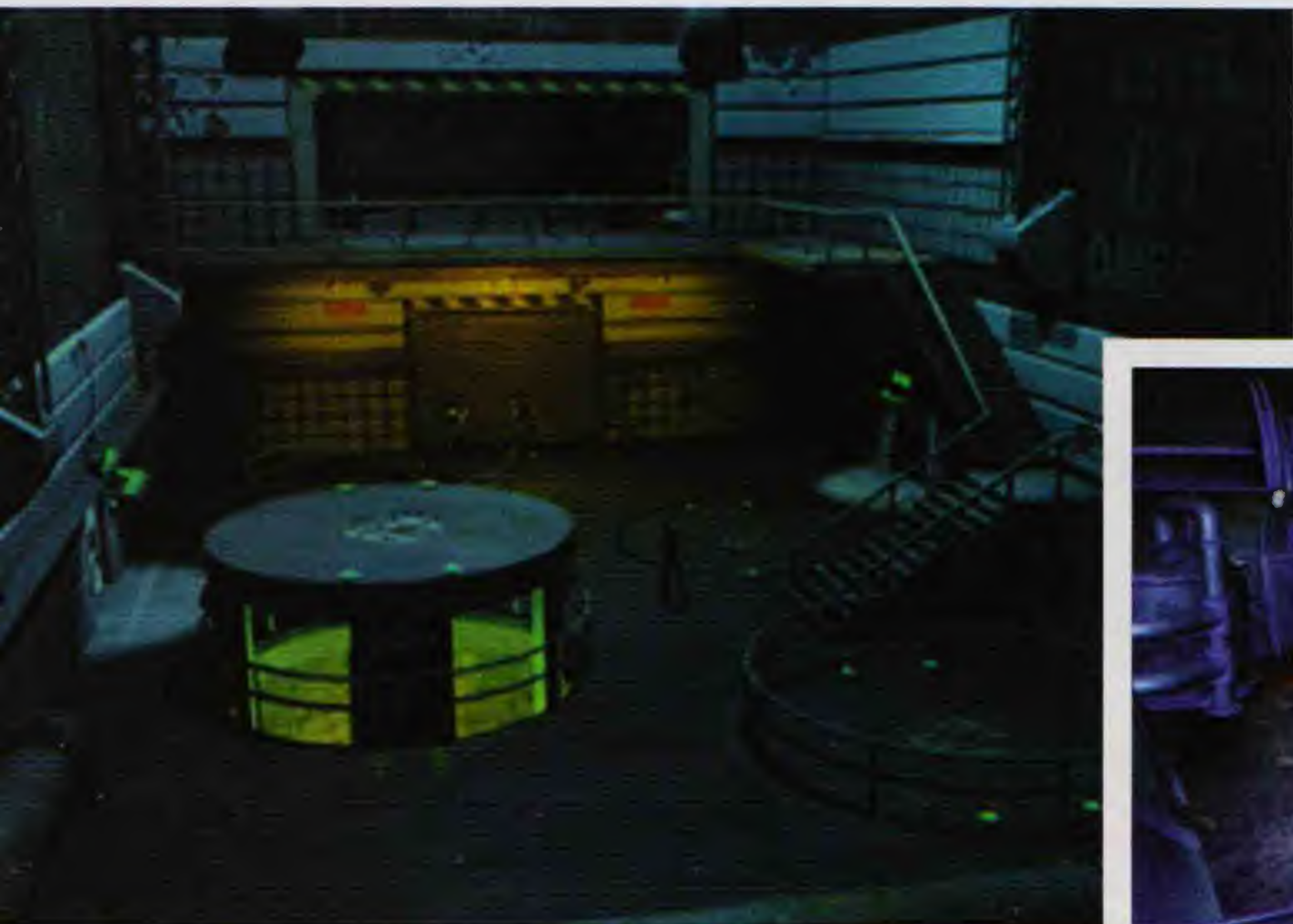
Rusko je jak kouzelnický cylindr, ze kterého mohou tvůrci tahat jednoho teroristu za druhým. Tentokrát si vytáhli jaderného Bobka jménem Nagarov, který se chce zmocnit vlády nad zemí Volgia (nebojte se, země je pouze fiktivní). Originalitu v zápletce nečekejte, originalita je v podání - žádné vyprávění od začátku do masakrůzního happyendu, nic takového. Jste vrženi přímo doprostřed děje (a ještě k tomu do situace, která vám zrovna nenaplní osrdí pocitem štěstí a blaženosti), a teprve ze vzpomínek si dáváte dohromady, co se vlastně všechno stalo.

Stačí letmý pohled do tváře téhle hry a hned poznáme typic-



“Originalitu v zápletce nečekejte - originalita je v podání...”

ké rysy slavné hry *Metal Gear Solid*. *MGS* může klidně popírat otcovství, až mu budou z úst létat zapomenuté droby z včerejší snídaně, ale stejně mu to nebude nic platné - soud je vynešen a bude solit alimenty. Laboratorní testy ukazují jasné shodné prvky - střelby si užijete jen sporadicky, základem hry je nenápadné kličkování mezi nepřátelskými strážemi, maskování a ukrývání se v temnotě. Stejný je i radarový systém,



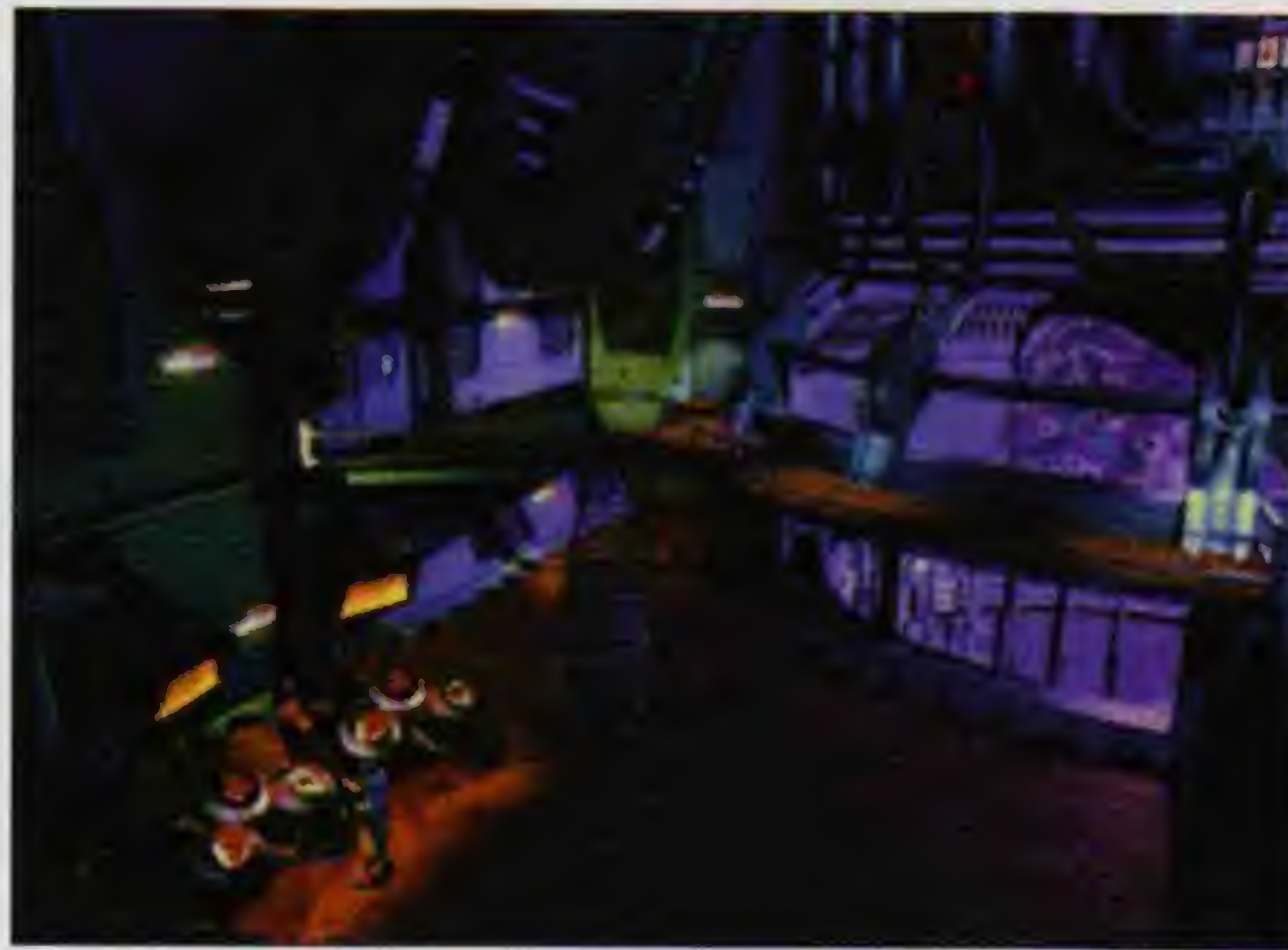


který vám hlásí pohyb promenujících se nepřátel. Bonusem navíc je možnost napojovat se k počítačům a pomocí aparátu jménem Remora nasávat informace přímo ze zdroje. Pak už nemusíte své protivníky zabíjet – stačí si je proklepnout, zjistit jejich záliby a rodinné zázemí a za chvíli spolu sedíte u piva a vyprávíte si o svých příhodách z vojny.

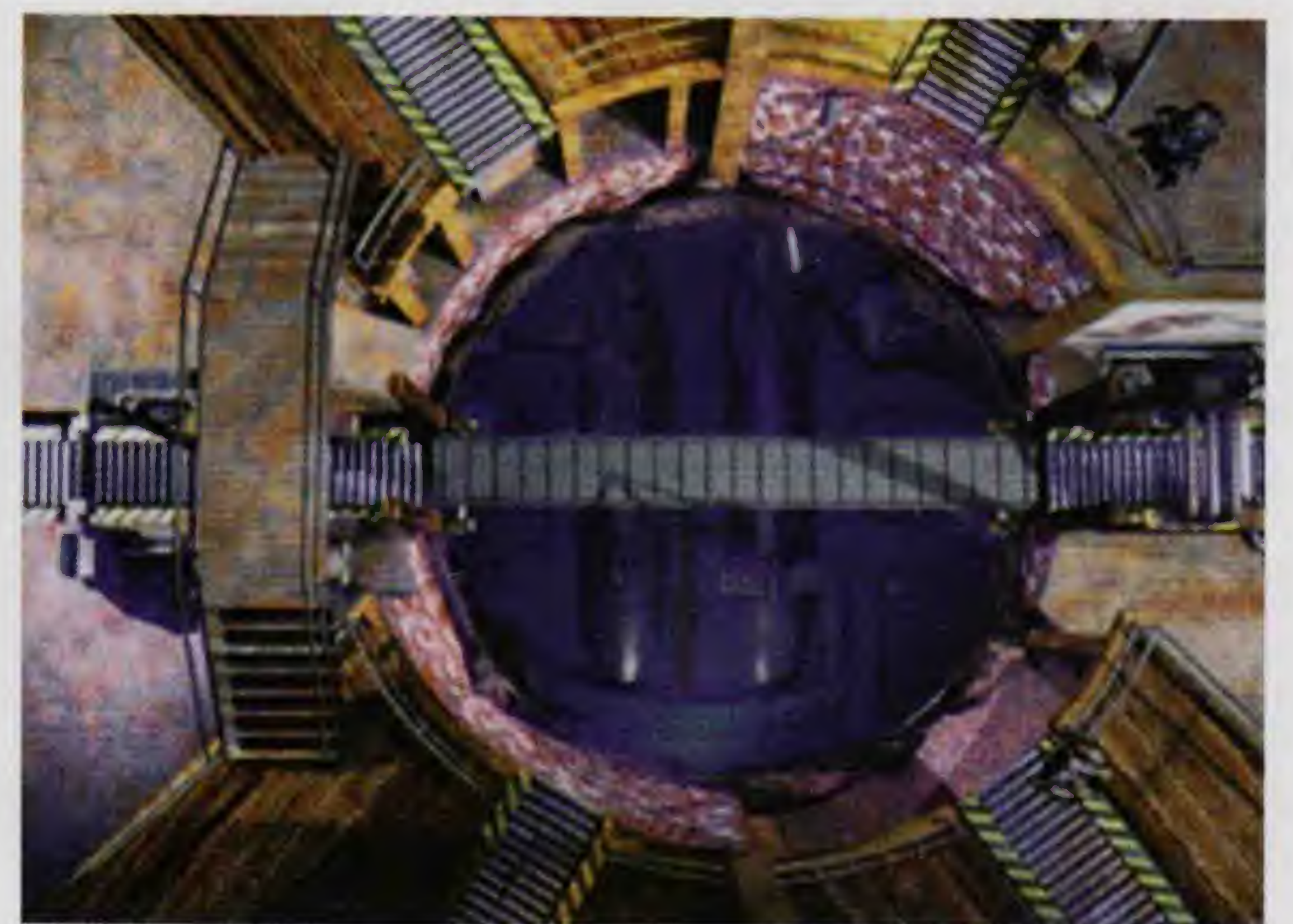
Pod *In Cold Blood* jsou podepsáni chlápci, co dělali slavné adventury *Broken Sword I a II*. A jak je vidět, jednou adventurista, vždycky adventurista. Rozhodně má *In Cold Blood* hodně složitý příběh, který navíc není vyprávěn lineárně, ale v sérii flashbacků (neříkal jsem to už?), kdy každý další objasňuje kus temného zákoutí vaší mysli. Ačkoliv akční část převažuje, užijete si i klasického „seber-použij“ a konverzace s NPCčky.

Přestože má hra hodně z *Metal Gearu* (s drobnou příměsí *Syphon Filtera*), zatím to vypadá, že nebude mít eleganci a přehlednost svého vzoru. Ačkoliv je pozadí promakané do posledního škrábance na omítce, postavy jsou často špendlíkově prťavé a připlížit se k nim není žádná sranda – zvláště když skoro ani nepoznáte, kterým směrem se dívají. Stejně tak je občas problém zjistit, co vlastně máte dělat. Ovšem to jsou všechno věci, které můžou být v definitivní verzi vychytané (doufejme, včetně podivného ovládání, díky kterému se hrdina začíná z ničeho nic otáčet jak pes pronásledující vlastní ocas). ■

Jiří Pavlovský



**Ruská ponorka** patří k vybavení každé dobré hry. I vy si pořídte ruskou ponorku, bez ní není vaše domácnost kompletní.



## PSM NÁZOR

### PLUSY

- Inteligentní hratelnost
- Logické hádanky
- Ohromně "hluboké"

### MINUSY

- Těžké od samotného začátku
- Nezasjímavé souboje
- Příliš málo akce?

### PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hra s filozofií. Obrovská, ambiciózní a nesmírně vyspělá, ale nikoliv bez vtipu a očekávané akční adventure. S vylepšeným ovládáním a bojovým systémem se může *In Cold Blood* stát klasikou.

## TĚŠTE SE NA...

NA ZADKU SE ŠKRÁBAJÍCÍHO HLÍDAČE.



**Když rozbijete okno** urychlovačem, potřebujete na cestu přes propast kabel. Ovšem tlustoch nejví žádou ohotu vám ho vydat. Domluvte mu...



**Ačkoliv bojování** není v *In Cold Blood* příliš časté, budete mít šanci sejmout pár maníků.





# Vagrant Story

ČERNÝ KUŇ SQUARE SE CHYSTÁ DO EVROPY. POČKAT -  
JDE TO VŮBEC DOHROMADY? SQUARE A ČERNÝ KUŇ?



**J**ak často se setkáváte s hrou, která je plná zákeřností dříve, než se stihne objevit první scéna? *Vagrant Story* vás seznámí s tím, že se hledá VKP Riskbreaker Ashley Riot, podezřelý z vraždy významného poslance parlamentu Dukea Bardorby. Děj ale začíná o týden dříve, kdy se agent Riot snaží osvobodit Bardorbovo obsazené sídlo a zachránit Dukova syna z rukou stoupenců Mullenkamp.

Co se stane mezi tím? To právě máte v roli Riota vyzkoumat. Jak jsme odhalili v minulém čísle, *Vagrant Story* velice chytrým způsobem mísí staré osvědčené nápady, takže celkově působí svěžím a novým dojmem. Najdete tu řadu zbraní, ale klidně se na ně také můžete vykašlat a udělat si nové. Budete čelit hlavolamům, které vyžadují přemísťování bloků jako v dobách prvních adventure her, ale tady jsou dábelky chytře vykreslené a je jich více druhů. Je to také jedna z mála novodobých Square her téměř bez filmových animací, ale

**„Skutečně si připadáte jako součást světa Lea Monde.“**

jen proto, že sekvence využívají 3D engine vlastní hry, a to tak dobře, že si skutečně připadáte jako součást světa Lea Monde.

Vezmeme-li v úvahu i filmově akční atmosféru zbytku hry, vypadají bubliny s legračními poznámkami, nahrazujícími mluvenou řeč, malinko nepatříčně. A to, že díky skvělým animacím obličejů dokonale „vyslovují“, aniž by vydaly hlásku, ještě jejich němotu zdůrazňuje. Toto rozhodnutí ale ospravedlňuje producent Jun Akiyama takto: „Dialog se odehrává v psané formě proto, aby mohli hráči ve hře pokračovat tak rychle nebo pomalu, jak se jim líbí.“ Přestože to není nijak rozsáhlá hra, rozhodně si ji párkrát zopakujete, pak zmáknete time trials, odemknete

100% prostředí map a dokonale zvládnete všechny zbraně.

Jedinou nepřijemností by pro fanoušky akčních her mohl být bojový systém, jenž je podobně jako např. v případě *Parasite Eve* zvláštní směsicí akční a RPG hrátelnosti. Když se blíží nepřítel, vyberete si zbraň a dáte pauzu. Pak můžete manipulovat s kamerou a obhlédnout si nepřítele ve 3D a připravit si útok. Nakonec udeříte na nepřítele tak, že



**Vezměte** si kteroukoliv scénu skvěle animovaného příběhu a bude vám jasné, že inspirací byly komiksy.

**Neobvyklá směs** akce, menu a časově rozvrženého mačkání tlačítek typu Parrappa vytváří naprosto originální systém komb.







**Při odkrývání** nových oblastí se musíte hlídat, abyste se jen nepotulovali a okouzleně zírali kolem (můžete dát pauzu a nastavit pohled z první osoby). Neuvěřitelná pozornost k detailům je vidět na každém kroku.



zamíříte na jistou část těla. Poškození nohou zabraňuje v pohybu, zatímco zásah do hlavy oběti znemožní pronést zaklínací formulí.

Pokud se první úder setká s úspěchem, můžete se ho pokusit rozvést v řetězové komba. To znamená, že budete muset mačkat sérii útočných tlačítek s precizním načasováním, jako třeba v *Tekkenu*, a výsledek bude záviset na tom, jaké z útoků do řetězu zapojíte (možné je kombinovat úplně všechno). Stejná tlačítka také můžete používat při obraně, k odražení útoků a kouzel. Za každý úspěšný řetěz se ovšem

připisují body na váš Risk meter a vysoká hodnota této položky znamená, že rány, které budete rozdávat, nebudou nijak vážné, zatímco protivníci vás budou mocí vážně poranit.

„Nesnažíme se zařadit naše dílo do škatulky některého žánru,“ prohlašuje šéf projektu Yasumi Matsuno, když se vyjadřuje k míšmaši herních stylů, který má na herní trh zahlcený všemožnými pokračováními vnést trochu originality. „Design této hry vznikl z představ o vzhledu a nápadů našeho týmu a není výsledkem kontroverzního plánování. Možná to vypadá jako samozřejmost, ale

je to něco, co začíná z herního průmyslu pomalu mizet. Myslíme si, že je důležité vrátit se k základním zdrojům, a to i v herním designu.“

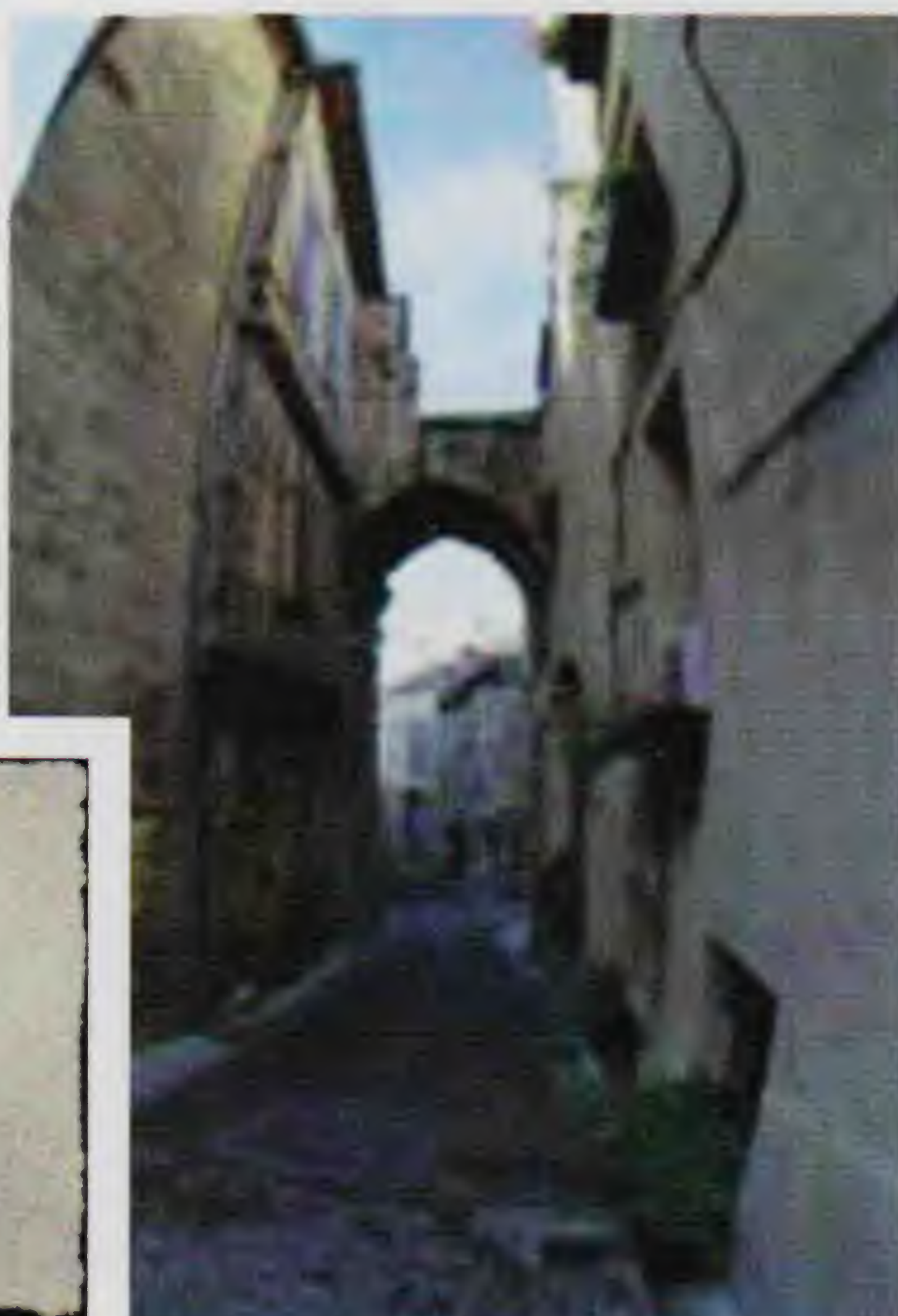
Přesto, že v recenzi pro časopis *Famitsu* získala *Vagrant Story* hodnocení 40/40, nepatří v Japonsku k titulům, jež se automaticky budou prodávat po milionech. Jak ale Matsuno poznamenává: „Pokud je *Final Fantasy* herní verzí hollywoodského filmu, pak je *Vagrant Story* nezávislým filmem pro malé kluby.“ *PSM* už vidí přicházet intelektuálskou bradku. ■

Zy Nicholson



## TĚŠTE SE NA...

ŠÍLENOU VÝTVARNICKOU INTEGRITU SQUARE



**Specialitou** vytváření her ve Square je, že dostanete placenou dovolenou a jedete se někam inspirovat. V tomto případě prováděl designérský tým výzkum ve Francii a za základ elegantních rozvalin *Vagrant Story* si vybral okolí Saint Emillion, malého městečka v Bordeaux. „Zvětralé kameny místních staveb byly přesně takové, jaké jsme si představovali pro Lea Monde.“ Možná to vypadá, jako že není co řešit, ale když výtvarník Akihiko Yoshida popisuje, jak přepečlivě tým překresloval autentickou 3D architekturu za pomoci „tradičního způsobu, kdy se pracuje s dvojdimenzionálními výtvarnými technikami,“ uvědomíte si, díky čemu je Square na špičce.

**U řetězových komb** je důležité, abyste mačkali tlačítka pro jednotlivé útoky s načasováním. Množství animací je úžasné.



## NÁZOR

### + PLUSY

- Vypadá naprosto úžasně
- Spousta možností komb
- Můžete ji hrát znovu

### - MINUSY

- Chybí mluvená řeč
- Krátká životnost
- Místa hodně složitá

### ! PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Fanoušky akčních adventur možné zklamou pomalé bitvy, ale všichni hráči sympatizují s RPG strategiemi si *Vagrant Story* určitě vychutnají. V nejednom ohledu totiž vypadá skvěle.

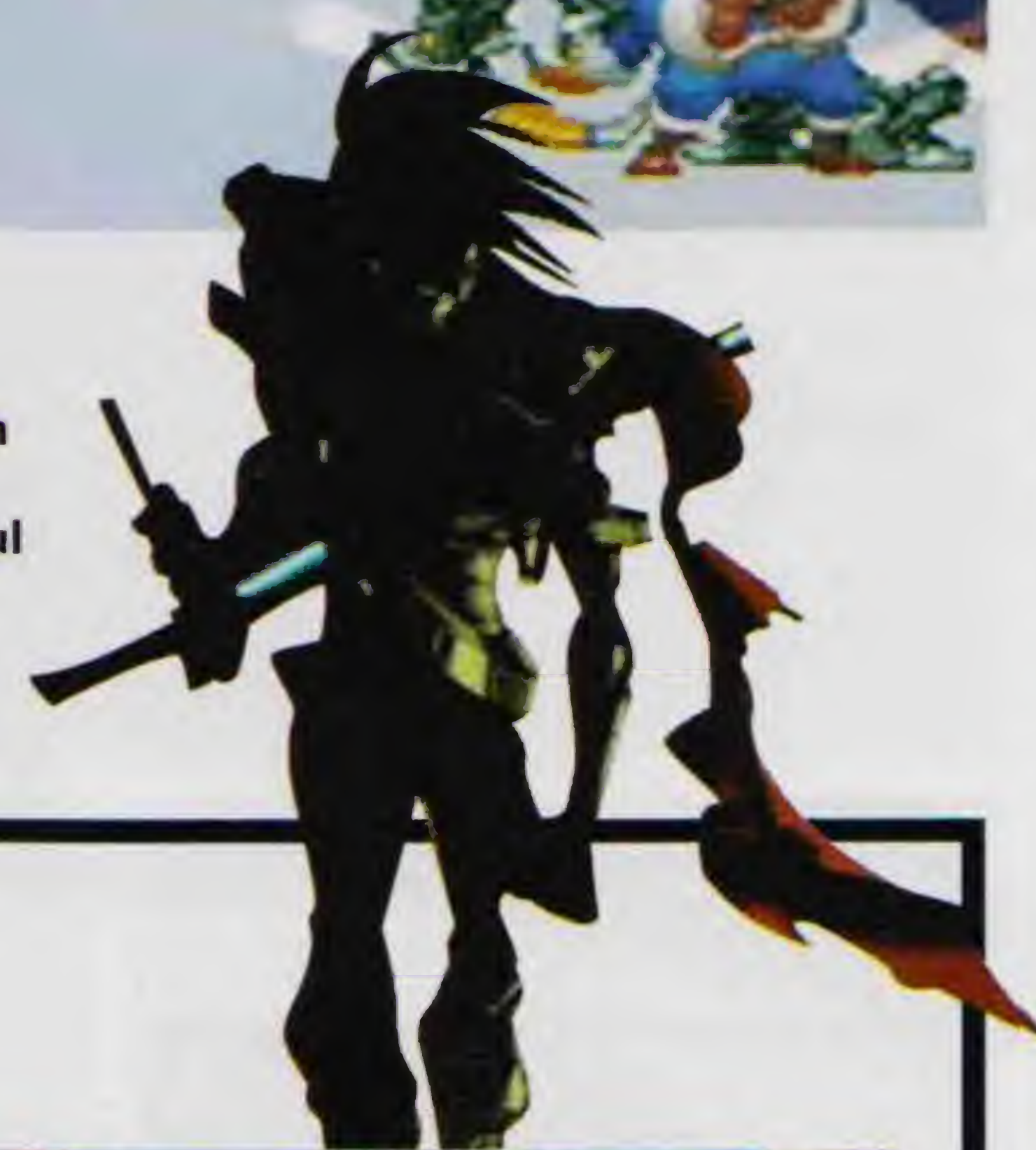


# Strider 2

VYJDI Z BRÁNY A ZŘÍŠ MUŽE S VELKOU ZBRANÍ Z RETRO ZEMĚ PŘICHÁZET.  
POSLÁNÍ: VŠECHNY ZABÍT!



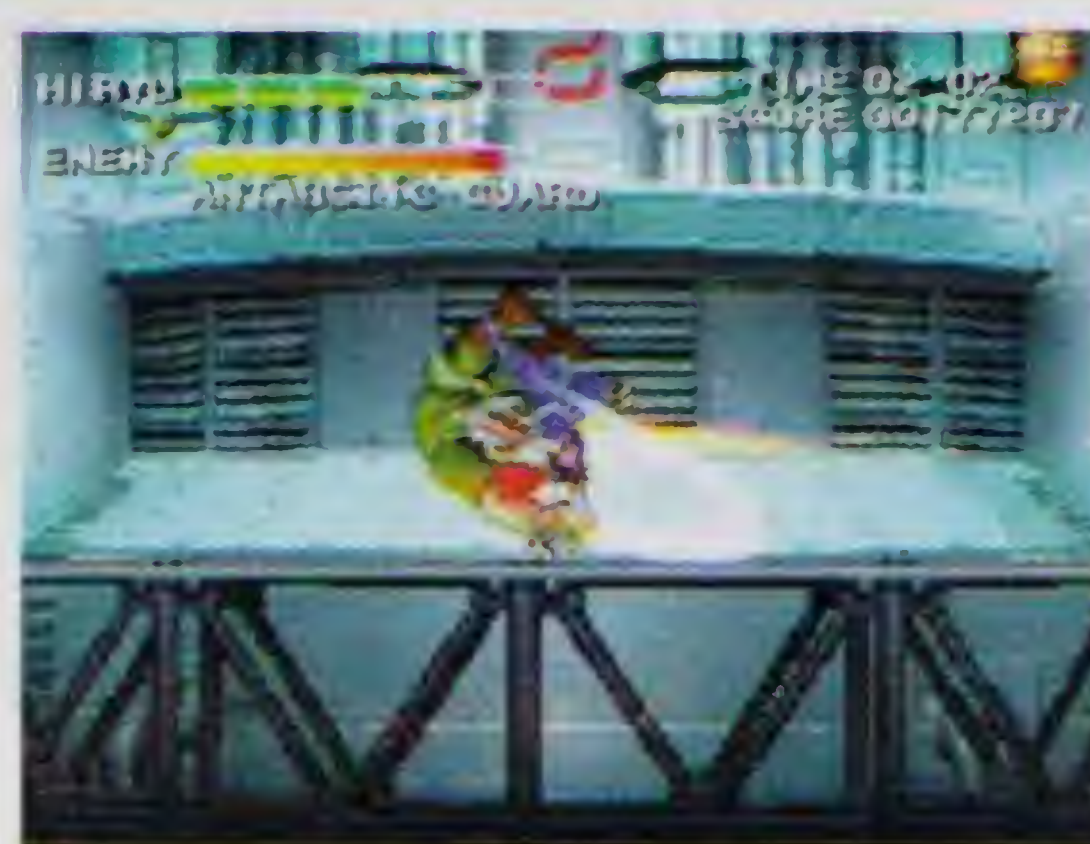
Staré je konfrontováno s novým, Capcom totiž předělali další klasický titul pro PlayStation.



## TĚŠTE SE NA... ORIGINAL VERSUS STRIDER 2



**Milovníci starých** věcí pozor, díky *Strideru 2* si budete moci nejen zahrát novou verzi, ale budete ji moci porovnat i s originálem. Zjistíte, jak nemilosrdná tahle stará klasika ve skutečnosti byla.



**A**ž příliš často se k duchu her přibližujeme s kontaktními číčkami s narůžovělým odstínem. A pravidelně se stává, že k zakalení oné růžové stačí, no řekněme, 30 vteřin. Říká se, že staré hry mívají i starou grafiku a starou hratelnost. Ale ne vždycky.

*Strider 2* se snaží uspokojit jak sentimentální arkadisty, tak i příznivce modernějších her dvěma CD, z nichž jedno obsahuje původní *Strider* a druhé novou hru *Strider 2*. Není těžké rozpoznat příbuzenskou podobnost - v obou hrách si klestíte cestu řadou úrovní, přičemž se různě zavěšujete na stropy, šplháte po zdech a čtvrtíte každého, koho potkáte. Zatímco *Strider* je hra plochá a maximálně jednoduchá, *Strider 2* se naproti tomu pouští do pseudo3D prostředí a zavede vás do hradů, na zasněžené pláň, do bunkrů i pod neony velkoměsta. Hlavní úkol, zničit armádu nepřátel za pomoci laserového meče, zůstává stejný, ale dění ve dvojce je rychlejší, plynulejší a promyšlenější. Musíte uhýbat před raketomety a balancovat na úzkých plošinách - jen tam se bezpečně dostanete pryč.

Capcom nijak nepředstírá, že by *Strider 2* byl něco víc než masakr ve 2D. Soustředili se na to, aby pozadí, nepřátelé i souboje vypadaly co nejpůsobivěji. Obrovití

roboti po vás šlehají salvy ohně, gigantičtí kyborgové se vás snaží rozdrtit svými okovanými nohama a mechaničtí rytíři s laserovými kopími se z vás pokoušejí udělat hromádku popela. Aby se pan Strider mohl vyhnout takovému potupnému konci, má k dispozici řadu dovedností. Může klikovat mezi nepřáteli, pokusit se o prudký útok, aby si prorazil cestu hordou protivníků, velké protivníky může přeskočit a dokáže se i zavěsit na okolním prostředí a pak se podle uvážení houpat.

**„Nepřátele ničíte pomocí svého meče.“**

Náš hrdina se např. může zavěsit na dělo letící helikoptéry a pohnout se o pořádný kus dál, dokud se vrtulník nezřítí.

Capcomovská předělávka má i několik handicapů. Není tu nic nového, je to hra velice jednoduchá a stejně jako mnohé arkádové hry asi moc dlouho nevydrží. Pokud se ale některé společnosti může podařit, aby staré vypadalo stejně dobře jako nové, pak je to Capcom. ■

Pete Wilton



### PLUSY

- Rychlá a výbušná akce
- Parádní animace
- Dvě hry v jedné

### MINUSY

- O hloubce nemůže být řeč
- Příliš snadné (díky kreditům)
- Nic originálního

### PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hra *Strider 2* dostala do vínku více elegance i zábavnosti než většina předělávek klasických her. Nová grafika je parádní, ale zůstává otázkou, jestli budou tyto nové prvky stačit na to, aby se hra uchytila i na prahu nového tisíciletí.



# TÉMA

## TVRDÁ FAKTA

Vydavatel: Square  
Výrobce: Square Japan  
Premiéra: 7. července (Japonsko), říjen 2000  
(USA), listopad 2000 (Evropa)  
Formát: PlayStation 1

**Zidane Tribal**, malý loupežník a jeden z hlavních hrdinů *Final Fantasy IX*, přísahá, že toho zavšiveného alexandrijského krejčovského budižníčemu roztrhne jak hada...





Text: Zy Nicholson

# FINAL FANTASY IX

NEJSLAVNĚJŠÍ ERPÉGÉČKOVÁ SÉRIE NA SVĚTĚ BY SE NA PLAYSTATION1 MĚLA OBJEVIT UŽ NAPOSLEDY - ALE TADY PŘÍBĚH ZDALEKA NEKONČÍ. NAVZDORY NEUVĚŘITELNÝM BEZPEČNOSTNÍM OPATŘENÍM, KTERÁ HRU PROVÁZEJÍ, SE NÁM PODAŘILO ZÍSKAT INFORMACE I FOTKY PŘÍMO Z JAPONSKÉHO ÚSTŘEDÍ SQUARE. TAKŽE KLIDNĚ ZAPOMEŇTE NA VŠECHNY TY FÁMY, VLASTNÍ PŘEDSTAVY ČI OČEKÁVÁNÍ A PŘEČTĚTE SI O FINAL FANTASY IX SKUTEČNOU PRAVDU.



**A**no, slyšeli jste dobře. *Final Fantasy IX* bude skutečně poslední FF hrou, která se kdy objeví na PlayStation. Rovněž bude samotným vrcholem celé řady a podle producenta Hironoba Sakaguchiho by měla uzavřít jednu epochu *Final Fantasy*.

*FFIX* je tak trochu neočekávaně laděna jako návrat ke kořenům celého projektu. Nicméně věrna zůstává i tradici svých bezprostředních předchůdců, s nimiž sdílí i mnoho klíčových prvků - kreatury, vzdušná plavidla či bitevní taktiku. Jinak ovšem zůstává především sama sebou - je vybavena úplně novým příběhem, najdete zde nové postavičky a i úplně nový svět kolem nich. Nicméně tentokrát je na hře patrný silný příklon k žánru označovanému jako 'fantasy', kdy jsou povětšinou sci-fi prvky minulých titulů nahrazeny magickými či pohádkovými alternativami. Dokonce i logo hry se pyšní krystalem, který jako by odkazoval k minulým dílům, v nichž byl svět udržován v rovnováze krystaly moci.

Jistě jste se už podívali na naše fotky, a tak je vám jasné, že hra jinak působí i vizuálně. Grafická a technická prezentace sedmého a osmého dílu - předrenderovaná prostředí, trojrozměrné postavy či FMV sekvence - zůstaly na svém místě, ovšem svět rytířů a mágů, kterých je hra plná, odkazuje zpět někam k pátému dílu *FF* a možná ještě dříve. Co se týče postav, funguje zde určitý smysl pro humor a výrazný je i odklon od dřívějšího realismu.

Bylo by nicméně mylné se domnívat, že se Square najednou zaměřuje na mladší publikum. Stejně jako tomu totiž bývá u japonských animovaných filmů, ani zde neplatí, že vzhledem ke své komiksové stylizaci je látka vhodná pro mateřskou školu. Sakaguchi se nechal slyšet, že *FFIX* obsahuje podobná témata jako připravovaný film (láska, přátelství, sny, dobrodružství, život a smrt), a tak je pravděpodobnější, že se tímto zaměřením pouze pokoušejí obnovit kouzlo těch prvních dílů série.

„Vracet se - co se týče prezentace hry - někam zpět, to je zbytečné,“ prohlásil nedávno Sakaguchi v japonském tisku\*, „a tak pochopitelně chceme překonat jak *FFVII*, tak *FFVIII*. A až se nám to podaří, chceme se vrátit ke kořenům celé této série, hlavně v otázce prostředí a hratelnosti.“

\*Zdroj: Weekly Famitsu





## CO VÍME O PŘÍBĚHU

**D**etailních informací o ději máme zatím nemnoho a jen těžko se dá něco vyvozovat z toho, co jsme dosud měli možnost vidět (úvodní excentrická sekvence je tak trochu v rozporu s pozdější, výrazně temnější scénou, kdy je nemilosrdně rozstřílena celá letka draků), nicméně i tak vše nasvědčuje tomu, že děj bude navýsost zajímavý. Sakaguchi se totiž vyjádřil v tom smyslu, že by se rád vrátil do dob, kdy ještě nebyly běžnou záležitostí strategičtí průvodci. *Final Fantasy IX* neobsahuje nic, co by šlo objevit pouze přes nápo- vědu ve hře - budete přinuceni činit rozhodnutí, přičemž vaše volba výrazně ovlivní další vývoj s ohle- dem na vedlejší příběhy, objevy a odměny.

Režisér hry, Hiroyuki Itou, k tomu říká: „Ano, i já si myslím, že lidi si budou o hře hodně povídat a ptát se

jeden druhého: 'Hele, našel jsi tohle?' nebo 'A co jsi udělal na tomhle místě?'“

Sakaguchi rovněž prohlásil, že by chtěl mít ve hře víc scén, v nichž by byl hráč skutečně přinucen učinit zásadní rozhodnutí, a jako příklad uvedl scénu Chicken Knife/Brave Sword z *FFV*. (To byla scéna, kdy vám starý muž nabídl zbraň. Vy jste si buď mohli vybrat Chicken Knife, který se dobil energií vždy, když jste se vyhnuli nějakému střetu, nebo Brave Sword, který naopak při kaž- dém uhnutí energii ztrácel. A protože nebylo možné získat obě zbraně, musel se hráč rozhodnout, jakým sty- lem bude hrát) A tak nepřekvapí, že Itou prohlašuje: „Chci, aby hráči byli nuceni volit.“

I když se *FFIX* pyšní velkými tématy, začíná celkem nenápadně. Jednou ročně přilétá do města Ale- xandrie vzducholoď jménem Prima

**„Prima Vista je divadelní vzducho- lod' a domovská scéna jedné divadel- ní skupiny. Ovšem letos je tomu tro- chu jinak...“**

**Pódium Prima Visty (nahore vlevo), kapela (vlevo) a Strojovna (nahore).**

## HLAVNÍ ROLE

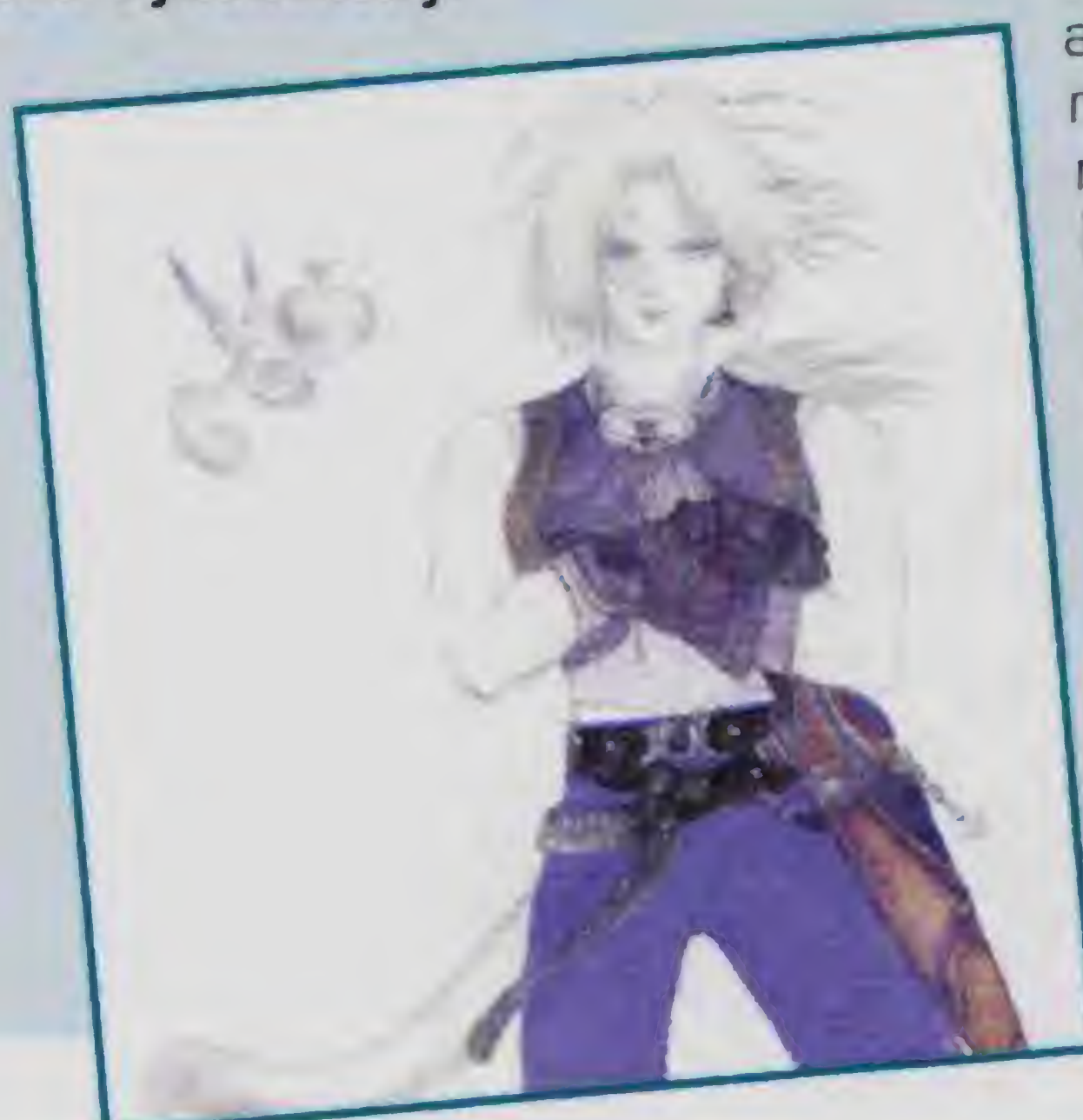
### A JEJICH DŮVĚRNÝ DOPROVOD.

**V** celé hře najdete osm hratelných postav, přičemž některé budou hodně zvláštní. Sakaguchi vysvětluje: „Je to přece žánr fantasy, a tudíž jeho svět se hemží různými druhy bytostí. Některé mají třeba podobu myši, jiní zase duchů... Prostě jsou různí.“

Následující postavy jsou ty, které v průběhu hry budete moci získat do svého týmu natrvalo. Nejsou zde tedy zahrnuty postavy, jež vás třeba doprovází jenom na chvíli. Navíc lidi od Square naznačili něco v tom smyslu, že možná půjde

nějak ovládat objevování se nehratelných postav, které se k vám přidávají vždy na krátký okamžik (jako Seifer ve *FFVIII* nebo Bannon ve *FFVII*). Rovněž získáte dočasnou kontrolu nad vedlejšími postavami v přednastavených scénách. Právě tímto způso- bem může hra odhalovat části prostředí i příběhu, které by vám jinak zůstaly utajeny. Tak například ve scéně na začátku hry honí voják nějakého mladého kluka po městě. V první polovině scény ovládáte vojáka, v druhé toho chlapce. Nemáte moc času se ztotožnit ani s jedním z nich, pouze je

používáte pro svou potře- bu - abyste získali lepší přehled o tom, jak to v herním světě vypadá. A nutno dodat, že tohle řešení je mnohem lepší než nějaké FMV nebo tex- tové vysvětlivky.



#### Zidane Tribal

**Zloděj • muž • věk: 16**  
Hlavní postavou je zloděj jmé- nem Zidane Tribal. Na samém začátku hry je nám představen jako člen zločine- ckého gangu, který si brousí zuby na alexandrijský hrad. Zidane má tak trochu slabost pro dámy, jinak ovšem vede celkem bezstarostný život - slovo odpovědnost mu neříká vůbec nic a z úřadů a vladařů má tak ako- ráť srandu. Jeho život natolik postrádá jakýko- li směr, že když se věci zkomplikují, neváhá a bez mrknutí oka opouští své povedené přítelkyně. Pokud se na něj podíváte zblízka, zjistíte, že má ohon. Sakaguchi tvrdí, že je zde pro to velice dobrý důvod. Tak uvidíme.

#### Adelbert Steiner

**Rytíř královské alexandrij- ské rodiny • muž • věk: 33**  
Zkušený rytíř a ostrýle- ný bojov- ník. Stei- ner to se zbraněmi a brněním umí jako málokdo. Jeho hlav- ním cha- raktero- vým rysem je loajalita a bez roz- mýš- lení by položil život na ochranu královské rodiny. Právě z tohoto důvodu byl také vybrán, aby sloužil jako doprovod a osobní strážce princezny Garnety.



#### Vivi Ornitier

**Syn černokněžníka • muž • věk: 9**  
Snad nejpodivnější postavou v celé hře je budoucí čaroděj a jeho vzhled, jasné oči vyču- hující zpod čarodějnického klo- bouku znamenají jakýsi návrat k těm úplně prvním titulům *Final Fantasy*, psaným ještě pro SNES. Při jeho věku je jasné, že na začátku hry bude mít jen málo magických schopností, vlastně jen ty, které zvládá každý učedník. Navíc si Vivi vůbec nevěří a dokonce pochybuje i o tom, zda na světě vlastně existu- je. Sakaguchi však naznačuje, že v jistém směru je Vivi postavou přímo klíčovou a do cent- ra dění se údajně dostává někdy uprostřed hry.







**CGI scény** střetu kouzel - není to náhodou přivolávání Alexandrova ducha?

Vista a s jejím přiletem startuje karneval. Vzducholoď přirazí k hradu, odkud se mohou podívané účastnit i běžní obyvatelé města a po odklopení střechy tohoto vzdušného korábu se objeví velké jeviště. Prima Vista je totiž divadelní vzducholoď a domovská scéna jedné divadelní skupiny. Nicméně letos je tomu trochu jinak, protože loď se právě nachází v rukou únosců a mnoho z 'herců' jsou zločinci, kteří mají cosi za lubem... ►



**Teplé barvy**  
Final Fantasy IX tak trochu lezou do zeli strýčku Waltovi.

## TAHY ŠTĚTCEM

ŠTĚTCE RŮZNÝCH DESIGNÉRŮ FINAL FANTASY

**Z**měna ve vzhledu i tónu hry je do značné míry dána návratem Yoshitaky Amana jakožto hlavního výtvarníka.

Amano ve stejné funkci dohlížel na prvních šest epizod Final Fantasy a jeho éterické akvarely dodávaly hře výrazně vyspělý a náročný styl, který tituly okamžitě posouval vysoko nad konvenčně laděné konkurenty. S přechodem na PlayStation dostal šanci jeho kolega Tetsuya Nomura, který vytvořil postavy ve FFXVII a FFXVIII. Výrazný stylový rozdíl mezi těmito dvěma výtvarníky je patrný na první pohled.

Nicméně dílo obou umělců je čistě konceptuální a musí být reinterpretováno CGI modeláři, aby jej bylo možné převést do polygonové podoby a pro každou hru vytvořit rovněž FMV ekvivalent. Dalším kreativním umělcem skrytým v pozadí je Hideo Minaba, který dělal už na FFXIII. Jeho talent a nápady došly nedávno uplatnění například v FF Tactics, nicméně zde sám sebe skutečně překonal.



**Tak takhle** nějak vypadá létající ostrov - alespoň tak jej ve své představivosti vnímá Amano-san.



### Garnet Til Alexandros XVII

Princezna • žena • věk: teenager

Garnet Til Alexandros je princezna alexandrijského královského domu. Její pohled na život byl plně utvářen jejím nevázaným a snadným životním stylem: neřídí se stejnou morálkou jako obyčejní smrtelníci a mnoho lidí ji považuje za sobeckou. Zkažený fraček, chtělo by se říct, ačkoli její pozice rovněž obsahuje jistou dávku odpovědnosti. Jinak se těší ochraně svého osobního strážce Steinera.

### Quina Quen

Sádlová koule • muž • věk: neznámý

Quina je asi nejzáhadnější postava hry, a to nejenom pro své monstrózně komické vzezření. Quina je totiž kuchař a zároveň labužník, znalec vybraných pokrmů, jehož apetit je doslova nenasytitelný. Zprvu se zdá, že Quinu zajímá pouze jídlo a vše, co se děje z dosahu jeho vidličky, jde prostě mimo něj. Jinak se o této postavě moc neví, dokonce ani to, proč se dal dohromady s touto partou dobrodruhů. A tak ani my se nemůžeme dočkat, až se to dozvíme...



### Salamander Coral

Silák • muž • věk: neznámý

Drsný chlápek a zároveň tak trochu vik samotář. Salamander Coral pevně věří jen a pouze své vlastní síle a vůli. Má za to, že síla je klíčem k úspěchu a podle toho také tvrdě maká a trénuje.



je. Salamander Coral s sebou nikdy nenosí zbraň - dává totiž přednost bojovým uměním, přičemž takových týpků je v celém seriálu FF požehnaně. No řekněte, nepodobá se borcům z Tekena?

### Freija Cresent

Dračice • žena • věk: neznámý

Navzdory podivným rysům, jako krysí ocas, šedý kožíšek a netopýří uši, je prý Freija zdatnou bojovnicí, která bojuje jak s elegancí, tak silou. Rovněž se dokáže dokonale sladit s pohybem přírody, nicméně ve skříní má nepříjemné kostolívce a zdá se, že na ni často doléhají problémy její vlastní minulosti. Podle určitých známek je klasifikována jako dračice, a to pro ni není



zrovna šťastné znamení - žádný drak neměl v dosavadních hrách FF snadný a šťastný život...

### Eiko Carol

Čarodějnice • žena • věk: 6

Eiko je pouze šest let, ale je to geniální dítě. Na svůj věk je totiž neuvěřitelně inteligentní, nicméně její inteligence se často obrací proti ní - dospělí uvádí do šoku a její vrstevníci z ní mají strach. Možná proto dává přednost společnosti lesních tvorů - hlavně Moogles. Stačí se podívat na její postavu a je vám jasné, že její hlavní síla bude spočívat v kouzlech a nikoli ve fyzické zdatnosti. Nicméně škola magie, kterou praktikuje, je naprosto neznámá: může provozovat bílou magii nebo - a to je další možnost - být přivolávačem božstev ve stylu Rydie z FFXIV (další dětské hrdinky, jež se narodila se schopností přivolávat monstra).



### Potkáte-li Cida...

Nezmínili jsme se o skrytých postavách, protože jsme nechtěli vyzrazovat to, co samotní autoři chtějí uchovat v tajnosti. Respektujeme, že autorský tým chce, aby si hráči vše objevili sami, a tak jistě uznáte, že by bylo podlé psát o nějaké postavě dříve, než si ji ve hře budete sami objevit.



## JE TO (SKORO) JAKO PRAVÉ

SQUARE SE DALO DOHROMADY S COCA-COLOU

**K**dyby peníze uměly mluvit, byl by tohle řev z megafonu. Ve společném reklamním šotu se totiž mistři erpégéčkové zábavy dali dohromady s králi nápojového průmyslu a vytvořili scénu, v níž hrdinové *Final Fantasy IX* polykají bublinky slavné hnědé limonády.

V této počítačově animované reklamě hraje hlavní roli mladý bandita Zidane, který sundává zátku z láhve Coca-Coly, a ta pak skáče po ulici, přičemž při jejím kontaktu s dlažbou odskakují jiskry. Zidane za zátkou běží, přidává se k němu princezna Garneta, čaroděj Vivi a celá scéna vrcholí na střeše domů.

Je to trochu halucinogenní, ale zátka zanechává stopu z bublinek, které psychedelicky proměňují v karnevalovou scénu vše, čeho se dotknou. Šedé budovy ožívají barvou, na zdech se objevují květiny a vlajky, z obyčejných lidí se najednou stávají pouliční chrličci ohně, cirkusáci nebo žonglující zvířata.

Animace sama je dílem filmové divize Square sídlící na Havaji. Fantastické prostředí reklamy bylo vytaženo přímo ze hry, kde tvoří součást města, zatímco soundtrack je orchestrálním aranžmá skladby od Nobuo Uematsu, která se rovněž objevuje ve hře.

Reklamní kampaň Coca-Coly nazvanou 'Digitální budoucnost' by mělo propagovat všech osm hlavních postav hry. Je to snadné naříkat nad tím, jak globální koncerny pronikají do módní kultury počítačových her, ale nejvíc to asi musí mrzet lední medvědy, kteří chudáci přijdou o práci. Lední medvědi naštěstí pro Coca-Colu ale nemají odbory. Nebo že by ano? ■



'Tsunagaru' znamená přibližně 'připojte se'. Coca-Cola umí jít s módou.

## ALE JAK SE VLASTNĚ HRAJE?

**D**obrá zpráva je to, že tentokrát bude hra nejenom rozsáhlejší, nýbrž že bude i reagovat na váš herní styl. Režisér *Final Fantasy IX*, Hiroyuki Itou, prohlásil, že hratelnost bude odrážet osobní herní styl hráčů, a tak se hráčova osobnost „odrazí dokonce i v bojovém systému“. Jaký typ hráče tedy vlastně jste?

Itou patří do samotného jádra týmu kolem *Final Fantasy* už pěkně dlouho. To on navrhl bitevní systém ATB, stejně jako výměnu zaměstnání ve *Final Fantasy V*. Proto nepřekvapí, že pod jeho vedením byl kompletně předělán bojový systém hry, v němž byl položen mnohem větší důraz na tvrdší herní mechaniku a taktické vedení boje. Sakaguchi dle svých slov pevně věří, že jde o systém „doslova nabitý informacemi, vyžadující značné kombinální schopnosti“, který se nicméně bude proměňovat v závislosti na tom, jakým stylem budete hrát.

Hra se rovněž vrací ke starším formátům, a to konkrétně tím, že v jedné bitvě mohou bojovat až čtyři bojovníci. Když jsou tři, jeden je nevyhnutelně označen jako léčitel a zásobovač. Pokud jsou čtyři, lze spřádat složitější plány a nastavovat složitější pohyby.

### Systém zaměstnání

Zaměstnání či kariéry jednotlivých postav ve hře se hodně podobají *FFVII*,

alespoň to tvrdí Sakaguchi, a to svou determinovaností. Například ve *FFVII* můžete v klidu spojit vrhací schopnosti s Yuffiem stejně jako s Cidem. To ve *FFIX* nepůjde, protože jednotlivé třídy budou dány od samého začátku hry a jednotlivé postavy si budou udržovat takové vlastnosti a schopnosti, které z nich budou dělat jedinečné osobnosti. Tak třeba Steiner, který je rytíř, bude umět skvěle zacházet s mečem i se dokonale bránit napadení, ovšem pokud bude potřebovat něco trošku nenápadně šlohnout, bude si muset vzít na pomoc jinak profilovaného Zidaneho.

### Schopnosti

Stejně jako u prvních titulů *Final Fantasy*, i zde opět najdete systém inventáře, kdy každá postava dostává čtyři 'přihrádky', do nichž lze uložit zbraň, brnění, štít a doplňky. To bylo vytvořeno kvůli novému systému schopností jednotlivých předmětů, kdy dotyčný předmět může svému držiteli propůjčovat určité schopnosti. Ty jsou sice přístupné pouze tak, že danou věc použijete, nicméně pokud položku používáte dostatečně často a zručně, můžete se tuto schopnost 'naučit' a věc pak předat další postavě, aniž byste nabyté schopnosti pozbyli.



Steiner svolává schůzku (vlevo), zatímco Quina obdivuje houbu, které hrozí bezprostřední nebezpečí (dole).





Efektivnost každé věci bude ovšem plně záviset na postavě, která jí vládne. Tak například kouzelný talisman nabídné takové Eiko pouze 10-ti procentní bonus, zatímco Steinerovi poskytne účinný proti-útok. Rozdělení jednotlivých věcí mezi postavy je dalším výrazně strategickým prvkem hry.

## Systém kouzel

*Final Fantasy* měla vždy systém kouzel založený na protikladu živlů. Pokud jste narazili na ohnivého démona, museli jste použít ledové kouzlo - ohnivě totiž nepůsobilo, nebo mělo naopak přesně opačný účinek a nepříteli ještě dodalo síly. Nicméně díky Vivi se do hry vrací i černá a bílá

**„Steiner, jenž je rytíř, bude umět skvěle zacházet s mečem i se bránit napadení, ovšem pokud bude potřebovat něco nenápadně šlohnout, bude si muset vzít na pomoc jinak profilovaného Zidaneho...”**

magie. Jak káže tradice *Final Fantasy*, černá magie jsou agresivní kouzla sahající od ohnivých koulí až po jedovaté plyny. Oproti tomu bílá magie má většinou léčebné účinky a i její bojová kouzla jsou spíše

obránné nebo záchranné povahy. S těmito školami magie jsou spojeny i určité části brnění a zbraní, takže absolvent školy černé magie nemá možnost získávat léčivá kouzla, ovšem zase může získat otrávenou dýku, kterou nikdo jiný nemá šanci získat.

Ve hře je ale i třetí škola magie, a to tzv. Call Magic. Autoři už potvrdi-

li, že přivolávání monster bude opět hrát podstatnou roli - stejně jako v předchozích dílech. To znamená, že i tady bychom se měli setkávat s nejrůznějšími indiciemi poukazujícími na mytologická božstva.

Nejasnost a dohady ovšem panují v otázce, jak dlouhé by měly být animace zobrazující přivolávaná monstra či božstva. Ozývaly se totiž hlasy, že některé z animací ve *FFVIII* jsou až zbytečně dlouhé, a je známo, že Square na zpětnou vazbu od svého publika hodně dá. Přesto ale Sakaguchi rozhodně prohlašuje, že „když bude něco potřeba ukázat pořádně a detailně, rozhodně s tím nebudeme nikam chvátat.“



**Letmý pohled**  
na Garnetu (vlevo)  
a Salamandra  
(nahore).

## FANTASTICKÉ KINO

### ZAMĚRY SQUARE PRO STŘÍBRNÉ PLÁTNŮ

**A**nimační studio Square na Havaji nadále tvrdě maká na filmu *Final Fantasy - The Movie*. Pod dohledem Hironobu Sakaguchiho teď na scénáři pracují dva američtí spisovatelé, Jack Fletcher III a Al Reinert.

Než ale propadnete totálnímu zděšení, vězte, že Reinert má za sebou seriózní práci na

kosmickém dramatu *Ze Země na Měsíc* a Fletcher získal zkušenosti v řadě kultovních animovaných filmů, ať už jako herec či scénárista. Tito dva autoři budou moci ve scénáři využít i takových talentů, jakými bezpochyby jsou Ming-Na Wen, Alec Baldwin, James Woods, Donald Sutherland, Ving Rhames, Steve Buscemi a Peri Gilpin.

Scénář je posazen do doby po apokalypse, konkrétně do roku 2065, a mezi hlavními tématy by měly být „lásky, přátelství, sny, dobrodružství, život a smrt.“ Nicméně to nikterak neznamená, že byste měli být ochuzeni o nádherné bojové scény. Navíc stejně jako každá nová epizoda v řadě *Final Fantasy*, i *Final*

*Fantasy - The Movie* má naprosto nový a originální příběh, a tak se asi vynechá úskalím spojeným s převáděním hry do filmu.

Sony Pictures Entertainment již na internetové adrese [www.finalfantasy.com](http://www.finalfantasy.com) odstartovala reklamní kampaň a k dispozici dala tři videošoty z filmu. V tom nejzdařilejším

máte možnost vidět plně vyzbrojeného vojáka, jak prochází podivným prostorem, který se posléze projeví jako ruiny města. Snad ani nemusíme dodávat, že pět minut počítačové grafiky dá víc práce než postavit velkou Cheopsovu pyramidu, a tak plánované uvedení jistě nebude dřív než někdy v průběhu příštího roku.



**Oči.** Rezivějící auta. Lodi v souhvězdí Orion. Hádejte, co na vás Square všechno chystá.



# FINAL FANTASY - NOVÁ ÉRA

► **T**akže tu máme *Final Fantasy IX*, vůbec poslední *Final Fantasy* na PlayStation. Nicméně zde celá série nekončí. Už teď se tvrdě pracuje na *FFX* a *FFXI*, přičemž osud této dvojice je neoddělitelně spjat nejenom s PlayStation2, ale rovněž s novou službou nazvanou Play Online, kterou se Square chystá uvést do provozu někdy na jaře roku 2001.

Beta testování začne v Japonsku už letos na podzim, kdy Square dodá nějaký náčrt *FFX*, který by měl být testován jak na PC, tak na PS2. *FFX* bude v zásadě hra pro jednoho hráče, ale bude podporo-

vat přístup k síti Play Online, takže účastníci se zde mohou dělit o rady či strategické návody, stahovat si nové zbraně, položky anebo jen tak kecat v chat-roomu, kde jistě s ostatními hráči probírou různé strategie, jak likvidovat příšerné bossy. Konečná verze *FFX* by tedy měla být uvedena na trh někdy na jaře 2001.

Ještě mnohem ambicióznější je ovšem plán na *FFXI*, která by měla být výhradně síťovou hrou. Cílem snažení je vytvořit síťový fantasy svět, který by byl stvořen výhradně přes CGI, a 'žili' by v něm hráči, kteří by se na stránku nalogovali

**"Cílem snažení je vytvořit síťový fantasy svět, který by byl stvořen výhradně přes CGI, a 'žili' by v něm hráči..."**

a připojili ke hře. Konceptní design a demo-video, které byly k vidění na festivalu Millenium, dokonce naznačily stylou blízkost s takovými tituly jako *Ultima Online* či *EverQuest*, kdy se tři hráči virtuálně sejdou v samotném ústí do dungeonu a půjdou na to. To se však neobejde bez dialogů v textové podobě, a tak je otázka, jak se podaří překonat jazykové bariéry - o to větší, že *FF* nikdy nebyla úplně jednoduchá hra. Na druhé straně, celý projekt je teprve v plenkách.

Play Online by ale vedle samotné hry mělo nabízet i poměrně širokou škálu služeb: e-mail, chat, internetové prohlé-

dávače, zbytek obsahu by pak tvořily komiksy, hudba, sport, v obchodních sekcích byste měli mít možnost objednávat si po internetu hardware, software, filmy a nejrůznější doplňky. A když už je řeč o možnostech celého tohoto systému, který by svým členům poskytoval i zprávy ze světa, Sakaguchi se nechal slyšet, že by byl velmi rád, kdyby tato virtuální komunita dosáhla něčeho víc než jen pasivní existence. „Jedním z mých snů je v tomto 'imaginárním světě' zorganizovat jakousi charitu, jejíž dosah by sahal mnohem dále.“ Nakonec, budoucnost je otevřená...

## FINAL FANTASY FAUNA 101

PRŮVODCE ZVĚŘINCEM SQUARE...



Tvor: Moogles

Poprvé spatřen: dům Dorgy, *FFIII* (NES, 1990, Japonsko)

Místa výskytu: Moogles Forest, jeskyně Narshe, Eikova chaloupka

**C**hocoba jsme zatím nenašli, tak se věnujme potvoře jménem Moogles, která se vrací do tohoto devátého pokračování *Final Fantasy*. Tomuto zvířátku je už deset let, přičemž první jeho exempláře bylo možné spatřit ve *Final Fantasy III* (NES) - byli to tehdy takoví chlupatí prodáváci v obchodu - a od té doby jejich stavy utěšeně rostou.

Ve hře *Seiken Densetsu* pro Game Boy (v Americe je hra známá jako *Final Fantasy Adventure*) nebyla tahle zvířátka moc roztomilá a člověk dokonce mohl být v jedno z nich proměněn kouzlem. Oproti tomu ve *FFV* a *Secret Of Mana* to byli celkem nevinné oběti,

které jste měli zachránit. Ve *FFVI* se tento podivný tvor konečně poprvé objevil jako hratelná postava.

Kromě Furbyho asi nic tolik nevystihuje, co to obnáší být roztomilý jako Moogles. Tyto potvůrky totiž obsahují veškeré protiklady i rozpolcenost takového postavení: na jedné straně to jsou docela fešni tvorové, kteří by se v plyšové podobě velmi dobře vyjímalí na počítači v kanceláři. Na druhé straně někdy dokážou být tolik „roztomilí“, že by je člověk nejradši přetáhl pořádně těžkým kladivem. A autoři *FFVII* byli natolik moudří, že do hry včlenili obě podoby této jejich přitažlivosti.

A tak zatímco zničitelé sněhové potvory na snowboardové tratí byly spíš chytrým vtípem než něčím jiným, arkádová hra *Mog House* byla vysloveným ironickým šlehem na módu panující v japonských arkádách, které jaksi dětinští - určitě víte, o čem je řeč. ■



**„Vzdávám to... to je můj konec.“ Alespoň toto píše japonský titulok (dole).**







Svého protivníka můžete zmást. Namiřte šípku jedním směrem a vypalte na opačnou stranu!

AŤ UŽ NAŠI HOŠI VYHRAJÍ, NEBO NE, VY MÁTE ZLATO V KAPSE.



# Euro 2000

“Sympatickou možností je provést celý tým turnajem EURO

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	EA
■ VÝROBCE:	EA Sports
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 8

**LIBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**ISS PRO EVOLUTION**

Po všech stránkách perfektní hra plná čistého fotbalové umění.

**A**, chápu vás. Obrázky z *Fify* a nadpis EURO k tomu. Vypadá to jako pěkný maglajz, co? Všichni přece víme, že nová *FIFA* s letopočtem 2001 na obalu dorazí na naše virtuální kopačky až na podzim, tak proč se vzrušovat už teď, když je teprve červen? Důvodem není nic jiného než pár licencí, které si chytří plánovači Electronic Arts nakoupili, aby z nás ještě před podzimní žní vysypali co nejvíc vaty. Seznam jimi licencovaných věcí zahrnuje kromě samotného EURO 2000, které je již v plném (a my doufáme, že pro nás radostném) proudu v Belgii a Nizozemí, třeba i nepochopitelnou licenci obličejů a podob hráčů, kterou EA zřejmě zaplatili jen pro pocit z dobrého skutku. Ale to bychom předbíhali snad až příliš.

Jak již vyplynulo z předchozího tlachání, nelze od *EURO 2000* očekávat nic převratného, nic neočekávaného a nic překvapivého. Základem všeho je stará a nutno podotknout i dobrá *FIFA 2000*. Jste-li tedy hráč kovaný v této famózní fotbalové hře, bude pro vás přechod na *EURO* asi stejným problémem jako

dávivé zvracení po zhlédnutí několika minut mukovsko-basikovského muzikálu *Rusalka*. Což, jak vědí postižení, není problém takřka žádný. Zkrátka a dobře - ovládání nebude dělat problémy nikomu, kdo hry z této série dobře zná, a všichni ostatní se do něj dostanou rychleji, než zkušený bezdomovec prošmejdlí plnou popelnici.

Ovládání, grafika, zvuky, komentář, to vše je prakticky identické. I když je třeba přiznat, že hra teď běží úžasně plynule a na menších televizích vypadá poměrně parádně. Animace hráčů je takřka totožná s *FIFA 2000*, a to dokonce natolik, že stejná jsou třeba i předzápasová „rozkopávací“ intra, což

působí drobet lacině. Modely hráčů jsou pozmeněny, ale těžko říct, zdali k lepšímu, či horšímu. Jak bylo naznačeno již v úvodu, EA zakoupili licenci i na podoby hráčů, ale čert ví proč.

U většiny ksichtů máte totiž pocit, že namísto fotbalových hvězd stála modelem kanadským programátorů EA Sports spíše naše vládnoucí garnitura.

Podívejme se třeba na takového Karla Poborského. „Vynikající pravý záložník, bývalý hráč Viktorovy Žižkov, Slavie, ale třeba i Manchesteru United, toho času působící na portugalských trávnicích slavné Benfiky Lisabon“ cituji teď jistě někteří z vás. Ale proč vypadá jak Petra Buzková? A jsou tu i další. Pavel Kuka?







**Replaye nabízejí** některé zajímavé úhly pohledu, které vám sledování vašich sportovních výkonů náležitě zpestří.



**Pokud vám** nevyhovuje běžný pohled „z boku“, můžete si vyzkoušet zahrát „zespoda nahoru“, nebo dokonce z ptačí perspektivy. Volba je na vás.



## se všemi důsledky, které z toho vyplývají.

Zapomeňte na něj, vy ještě nevíte, že v útoku našeho národního týmu září Špidla? Odulý obličej premiéra Zemana najdete takřka na každém hráči se smutnou výjimkou těch, kteří mají tu zvláštní výsadu, že vypadají jako Bill Cosby vypraný na 60° bez předepírky. Ano, hádáte správně, bavíme se o hráčích snědé pleti. Ale teď už dost zoufání nad gezichty, kteří běhají po hřišti, jdeme dál.

Staré bolistky FIFA 2000 tu také zůstaly, i když se je občas podařilo programátorskou léčbou utišit. Děsivá jistota, se kterou počítač proměňoval většinu rohových situací, je částečně pryč, i když pořád procento úspěšně proměněných rohů o mnoho převyšuje vaši trpělivost a odhodlání neříkat před mladším bratrem sprostá slova. Na

druhou stranu je poměrně snadné i z rohu gólově vytrestat počítač, což vám jistě udělá radost. Příjemné je i to, že hráči teď už nestřílí tolik přesně jako dřív, a tak přesto že to může vypadat paradoxně, vypadá zápas fotbalověji a lépe se hraje. Na rozdíl od dřívějších se také lépe střílí z dálky, což po letech, které tvůrci série strávili v domněnku, že gól vstřelený z více jak pěti metrů od brány není regulérní, jistě potěší.

Brankáři, staré trápení takřka všech fotbalových her, se chovají poměrně lidsky, krom situací, kdy si nechají lehký balon prošourat mezi nohama, a pak se na něj hrdinně vrhnou těsně před brankovou čarou. Což je ovšem opět starý problém. Sympatickou možností je provést celý tým turnajem EURO se

všemi důsledky, které z toho vyplývají, to znamená včetně zranění a vyprášení (červené a žluté karty) či únavy hráčů. Před turnajem máte dokonce k dispozici širší nominaci, ve které v případě České republiky nechybí i taková jména, jako Horváth, Týce nebo Slončík. Obtížnost hry je velmi dobře vyvážená, a tak i když zkušený hráč předvede na obtížnost amateur počítači, proč by se krom jedniček a nul měl naučit i osmičku či dvanáctku, na obtížnost profi či world class si na první ohmatání škrtne jen stěží.

Extra chytře řečeno, EURO 2000 je tím, čím je. Kvalitní hrou vycházející z kvalitního systému, s výbornou grafikou a dobrou, byť už drobet vyčpělou hratelností. ■

**Tomáš Zvelebil**

# Euro 2000

JAK...

## SLAVIT JAKO MAGOR



Nevíme proč, ale poslední dobou se herní firmy předhánějí v znázornění gólových oslav. I když někdy to nevypadá zrovna vábně. Na tomhle obrázku se střelec válí po zemi jak opilý Ukrajinec.



Kdežto tady se někdo prohání po trávníku jako letadlo. Nepřipomíná vám to trochu scénu z nějakého hipického filmu o LSD? A rozhodčí navíc stihle orgiím může leda přihlížet!



Ale ano, pokud vás nebaví lítat jak postřelená husa a přesto chcete být miláčkem davů, klidně stačí, když se postavíte před nejbližší kameru a začnete dělat ztepilá gesta a gólové obličejy. Všimne si vás každý a budete hvězda. I když tím trochu riskujete, že se vám po zápase spoluhráči v kabině vysmějí.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

- GRAFIKA: Bohatá, plynulá a rychlá. Tedy až na obličej hráčů. **9**
- HRATELNOST: FIFA 2000 + licence EURO - klubové soutěže a nákup hráčů. Jedním slovem fajn. **7**
- ŽIVOTNOST: Po celou dobu trvání EURO a ještě pár dní navrch. **6**

■ CELKOVĚ  
Pokud se nemůžete dočkat FIFA 2001 nebo chcete oslavit EURO, rozhodně nebudete volit špatně. Ovšem pozor, nečekejte tady nic, co byste už někde neviděli.

# 7

Z DESETI



# PLAYTEST



Using a liquid core inside, these balls can be given extra spin.

**K dispozici jsou i bonusové hole a míčky. To pro případ, kdy vám někdo připadá nepřekonatelný.**



Press X button for character details



**Délka vašeho odpalu závisí nejen na schopnosti zastavit kurzor ve správný okamžik, ale také na větru a především na postavě, se kterou hrajete.**



GOLF PRO VŠECHNY - JE TO TAK.



# Everybody's Golf 2

**“Pohledem na mraky nebo tetelící se trávu můžete odhadnout**

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Clap Hanz
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nenáročná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4

**LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**EVERYBODY'S GOLF**

První díl je vlastně jedinou golfovou hrou, která může svému následníkovi konkurovat.

**N**ež přišel před dvěma lety *Everybody's Golf*, hráči byli rozděleni na dva tábory - ty, kteří realistické simulátory golfu milovali, a ty, kteří je považovali za neskonale nudu. *Everybody's Golf* je sjednotil. Profíky překvapil svou propracovaností a hratelností takovým způsobem, že většina z nich zahodila do té doby hýčkaný *Actua Golf* či *PGA Tour*, a druhé skupině dokázal, že i golfová videohra může být zábavná, takže v koši nejdříve skončil i *Tekken 3*. A teď je tu, dámy a pánové, druhý díl.

A šílenství začíná nanovo. Nemá licenci PGA. Nenajdete v něm Tigera Woodse ani žádnou jinou celebritu. Pohyby hráčů nejsou sejmuty technologií motion capture. A žádné ze hřišť není skutečné. Přesto je to nejhratelnější golf v historii videoher. Jak to? Že by hratelnost?

Samozřejmě, autoři *EG2* na ni měli spoustu času a dokázali z tohoto námětu vyždímat úctyhodnou horu zábavy. Naučit se hrát je tu jednodušší než v lec- které akční mlátičce - jedním stiskem

stanovujete sílu úderu, druhým přesnost. S tímhle si ale vystačíte jen pár desítek jamek a postupně si budete přirozeně přibírat další a další vychytávky, jako síla větru, vliv počasí, použití faleš a trochu té kombinace s holemi. *EG2* je hra, která se snadno hraje, ale je náročná na absolutní ovládnutí.

Skvělé hratelnosti nahrává i perfektně propracovaný systém hry, v němž bojujete na dvou frontách. V první řadě získáváte postavy, které máte na počátku z celkem dvou desítek pouze tři. Každá z nich má nejen osobitý vzhled (tloušťka, dáma, pubertálka, ale i bonusový Dan Fortesque z *MediEvil* či klaun z *Twisted Metal*), ale i specifické atributy a získáte ji výhrou v duelu. Na

další frontě bojujete v turnajích o možnost zahrát si na nových hřištích. Zatímco v první sezóně si mezi amatéry zahrajete jen na dvou, ve finále se dočkáte celkem šesti hřišť. Vedlejších módů je tu habaděj (trénink na vybrané jamce, série jamek s PAR3 atd.) a nad vším ční výborný multiplayer až pro čtyři hráče. Je příjemné, že zde můžete využít různých vlastností postav a zveřejnit tak zkušené hráče, a nejen díky tomu se z *EG2* stává party hra, přestože hraje jen jeden hráč současně a ostatní nečinně čekají, až přijdou na řadu. Co naplat, výběr ně se na to kouká.

Technické zpracování doznalo velkým změnám, byť hra zůstala u skvělého a osobitého komiksového designu postav. Pohledem na mraky nebo tetelící se trávu můžete odhadnout sílu a směr větru, k dispozici je nespočet různých kamer a serepetiček a samozřejmostí je možnost ulo-





# BIRDIE



**Tak takovouhle** oslavu úspěšné jamky nebo zklamání ze špatné hry od Woodse nevidíte. A co teprve až dáte hole in one!

## Everybody's Golf 2



**JAK...**

**DÁT EAGLE NA 14. JAMCE 1. HŘIŠTĚ**



S použitím nějaké silné postavy, jako je např. Rocco, odpalte míček, jak nejdále to jde. Nezapomeňte vzít v potaz vítr.



Se 125 yardy k jamce je green na dosah. Dejte si opět pozor na vítr a nezapomeňte dát míči potřebnou faleš.



S trochou štěstí se vám podaří míč zastavit pár stop od jamky, ale to nejlepší vás teprve čeká. Vzpomínáte na tu faleš, kterou jste míčku dali?



S ohnivou stopou se míč vrací a padá do jamky!!! Pravda - trochu nereálné, ale ohromně uspokojující. Par - 2 je váš!



**Kamera se** neustále mění a připomíná prezentaci golfu v TV. Obzvláště při opakování úderů si autoři opravdu vyhráli.

## sílu a směr větru.

žení si jakýchkoliv úderů a statistik na paměťovou kartu. Autoři šli až tak daleko, že si svými úspěchy odemykají nové obrázky na pozadí hlavního menu a že si můžete ve finální fázi hry dokonce zahrát všechny jamky zrcadlově, takže jich je nikoliv 108, ale 216. A to už je slušná cifra.

Životnost *Everybody's Golf 2* je úžasná - tam, kde ostatní sportovní hry již dávno nudí, vy teprve odemykáte poslední volby a ještě dlouho se budete bavit nejen s kamarády, ale i sami. Hra je sice neuvěřitelně snadná, ale má hloubku, je propracovaná, humorná a geniálně hratelná, což je kombinace z kategorie ďábelských. A vy nepřestanete, dokud neodemknete všechny obrázky, postavy, vylepšení a módy. Dvakrát. ■

Jan Modrák



**Pan Dan Fortesque** ze série *MediEvil* je jednou z bonusových postaviček, které jistě budete chtít porazit.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

- GRAFIKA: Rozhodně ne dokonalá, ale barevná, čistá a hlavně stylová. **8**
- HRATELNOST: Snadné na naučení, těžké na podrobení. S tímhle jen tak nepřestanete. **9**
- ŽIVOTNOST: I když si odmyslíme obrovské množství nabídek a možností, stále nekonečná. **9**

■ CELKOVĚ  
Golfová hra s nejpříznačnějším názvem, jaký mohla dostat - *Everybody's Golf 2* je naprostá nutnost pro seriózní fandů golfu i jeho sváteční příznivce, ale i šéfy náboženských organizací a milovníky RPG. Pro všechny.

**9**

Z DESETI





**A pokud** vás přestane bavit skákat ze střechy na střechu a z balkonu na balkon, můžete skákat z vlaku na vlak.



**Pokud chcete** sebrat všechny dračí artefakty, připravte se na dost náročné cestování. Hlavně si moc nevyskakujte.

SKOK DO PROPASTI HER - TENHLE KASKADÉRSKÝ KOUSEK SE JACKIEMU NEPOVEDL.



# Jackie Chan's Stuntmaster

“Zápletka jako by vypadla z deset let starých automatů.”

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Radical Entertainment
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1

**LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

## FIGHTING FORCE

I zde můžete používat různé zbraně a rozbíjet věci a navíc má hra větší spád a rozmanitost.

**B**ylo jasné, že když Jackie Chan před lety opustil rodný Hongkong a vyrazil pokořit Ameriku, nezastaví se jenom u filmu. A nezastavil. Rozhodl se vyclaimovat si alespoň pár akrů i z rozlehlých plání počítačových her. Se svým typickým úšklebkem vpadnul do PlayStation a hned začal kopat a mlátit do každého, kdo se na disku objevil. Mlátil dobře - ale špatné lidi. Místo padouchů v černých kimonech měli dostat po tlamě tvůrci téhle hry. Bylo by to spravedlivější a také patrně zábavnější.

I bez nasazení elektrod na varlata musím přiznat, že celá zápletka hry jako by vypadla z deset let starých automatů. Vaše postava kráčí zleva doprava, občas něco přeskočí, občas

na ni vystrčí hlavu nějaký ten naoko drsný boss, ale v podstatě tráví většinu času okopáváním unifikovaných eskader černě oděných ninjů.

Pokud by tohle duševní retro (navíc podpořené primitivně vykreslenými kulisami, které se stále dokolečka opakují) ve vás nevyvolalo pocit nostalgie, pak zcela evidentně nejste člověk, ale špatně seřízený android. Jenže hry člověk nehraje kvůli nostalgii - jen málokdo jásá, když si za dva tisíce korun přinese domů hru a zjistí, že by ji v grafice trumfli i *Space Invaders*.

Ale naštěstí je tu ještě boj a boj Jackiemu jde. I když si můžete nechat zdát o záplavě složitých komb, kterými do nás buší *Tekken*, *Soul Blade* a další bojovky, je v jeho jednoduchosti síla. Navíc Jackie dokáže své

soupeře mlátit skoro vším, co se kolem něj povaluje, a metat po nich může i stoly a občas překvapí i nějakou nezvyklou vychytávkou - jako je třeba odrážení se od zdí.

Bohužel i přes tyhle detaily budou mít i ti největší příznivci velkého Jackieho problémy s udržení víceček na horní straně očí (pokud tuto hru budou hrát nějakí plazi, tak pak na horní i dolní straně očí). Monotonnost dokáže zdolat i toho nejslavnějšího bojovníka a dokáže ho poslat k zemi už ve třetím levelu. Smůla, Jackie, snad příště.

Čekání doporučuji ukrátit sledováním *Dračích dvojčat*, *Soukromého oka*, *Božské relikvie 2* a *Police Story 1-3*. Tam s očními víčky věru potíže mít nebudete.

Jiří Pavlovský

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín

**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Jednoduchá, ale účelná. <b>5</b>
■ HRATELNOST:	Stálé opakování se rychle mění v monotónnost. <b>6</b>
■ ŽIVOTNOST:	Klesá s každou minutou. <b>5</b>

■ **CELKOVĚ**  
Jednoduchou hru ve stylu starých automatů zachraňuje pouze pár bojových vyfikundací a samozřejmě osobnost Jackieho Chana.

**6**

Z DESETI



**Poldů se bát nemusíte, i když po vás jdou. Tohle zlatíčko umí zatáčky tak, že se o tom Fiatu Panda může jen zdát.**



**Super sexy babolep. Jezdit po dvou klech je už skoro zbytečné, víc už oslnit ani nelze.**



NIKDO NENÍ DOKONALÝ. ANI *GT2*. VÍTEJTE VE SVĚTĚ PORSCHE.



# Need For Speed: Porsche Challenge

„Špatný odhad zatáčky během jízdy vyústí ve viditelné

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	Electronic Arts
■ VÝROBCE:	In-House
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4

**LIbí SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**GRAN TURISMO 2**

Tedy pokud jste Svatý grál fanoušků závodních her ještě nevyzkoušeli.

**R**íkáte si, proč musíte v *Gran Turismo 2* jezdit s mini cooperem namísto porsche? Důvod je jednoduchý.

Licence na Porsche produkty byla totiž propůjčena *Need For Speed*. Než ale začnete do hlavního stanu EA psát sprosté dopisy, vyzkoušejte si ji, je totiž zatraceně dobrá.

Není třeba říkat, že všechna auta ve hře, kromě stíhacího policejního vozu, svorně nesou značku Porsche. Jsou zastoupeny modely padesáti let teutonského inženýrství, počínaje mode-

lem 356 z roku 1948 po nejnovější 911 Turbo. Během hry se potkáte s první 911 z šedesátých let, super drahou 959 s náhonem na čtyři kola i 917 Short Tail. Celkem je tu přes 70 různých typů vozů, a abyste poznali některé obskurnější variace na téma 911, musíte být opravdu zapáleným motoristou.

Grafika je skvělá a všechna auta perfektně vymodelovaná. Mají průhledná skla, skrz něž vidíte na palubní desku, sedadla i na řidiče sedícího za volantem. Také všechny kabriolety mají sklopenou střechu (tedy když neprší). Volanty jsou malinko kostrbaté, ale to se dá odpustit.

Ovládání ujde, i když je to právě Achillova pata *Need For Speed*:

Porsche. Rychlost je sice dobrá - řídit se

japonským městem v 959 je oprav-

du skvělý zážitek - zatáčky nejsou nic moc. Auta se v rychlých zatáčkách nechovají tak, jak by měla, a klouzají jako v hodně arkádové sérii *Ridge Racer*. Při pokusu zdolat 90° zatáčky, kterými jsou tratě poseté, doporučujeme zavřít oči a modlit se. Hodně rychle zjistíte, že nejrychlejší časy je možné dosáhnout tak, že až na nejostřejší zatáčky budete ignorovat brzdy a neustále držet palec na plynu.

Ale nezuřte, protože jinak odvedli EA skvostnou práci a posunuli sérii zase o kus dál. Tratě například vypadají božsky. Je tu šest základních scénářů: francouzská Riviéra, skotský venkov, japonská kombinace město/venkov, zasněžené německé hory, americké kaňony a uzavřený závodní okruh. A pak tu otevíráním a uzavíráním ulic, hrou s vodou a denní dobou vzniká další spousta tras. Ve všech je dokonale vyvážená ošidná část odehrávající se v ulicích města s pohodovým ježděním v otevřené krajině a po celou dobu vás okouzlují výhledy na okolí.





# Porsche Challenge



**Kabriolety k Porsche nedílně patří. Ale co kvalitní tlumiče a pevný podvozek? Přesvědčete se sami.**



**Klouzání v zatáčkách možná až příliš věrně napodobuje sérii Ridge Racer. S Porsche to však působí trochu humorněji.**



## pošramocení karoserie a stojí vás peníze.

Velice chytře byla pojata především struktura hry. V základním menu si můžete zvolit tři způsoby hry: Quick Races (Rychlé závody), Factory Driver (Jezdec továrního týmu) nebo Evolution (Vývoj). Quick Races vám nabízí výběr ze stylů závodních chutí: Chase, který otevírá všechny silnice a na vaši stopu navede policejní auto (ale s pronásledováním v *Hot Pursuit* se to nedá srovnat); podivnou Time Battle; Capture Flag, kde zmateně jezdit po trase, zatímco vševědoucí počítačem řízené auto sbírá jeden praporek za druhým a Race, což je prostě závod. Všechno tohle je nejlepší hrát proti někomu z kamarádů.

Vyberete-li si volbu Factory Driver, stanete se nezkušeným testovacím jezdcem továren Porsche. Vaším úko-

lem je stát se jedničkou a k tomu musíte absolvovat 12 testů, počínaje zákeřnou slalomovou tratí a konče doručení čerstvého kabrioletu 911 novopečenému majiteli. Hodinku nebo dvě vám bude trvat, než to dokonale vypilujete, ale stojí to za to, protože odměnou je získání třech pikantních modelů Porsche, mimo jiné GTI.

Nejlepší je ovšem režim Evolution. Tato mikrokosmická verze *Gran Turismo* vám poskytne pár tisíc dolarů, abyste si zakoupili své první Porsche. Za vyhrané závody získáváte další peníze a můžete si kupovat lepší auta a rozšířit tak sbírku ve svých garážích. *Need For Speed* jde ještě o krok dál než *Gran Turismo* a umožňuje vám auta demolovat. Špatný odhad zatáčky během jízdy vyústí ve

viditelné pošramocení kapoty a její vyrovnaní vás pak stojí peníze. Mód Evolution je chytře rozdělen do třech oblastí. Začínáte v padesátých letech - jejich atmosféru navozuje brnkání na kytaru - a postupujete přes disko-rocková sedmdesátá léta až do současnosti. Abyste postoupili do další éry, musíte dokončit závěrečný podnik. Ty se ale hodně vyplatí a vám stačí dostat se do cíle jako třetí, takže ani tady nestrávíte mládí.

*Need For Speed: Porsche Challenge* není ani náhodou perfektní. Hry téhle série jsou však odjakživa vzrušující a ani tento titul není výjimkou. Pokud navíc nejste zrovna burzovní makléř, může se vám o garáži plné vozů Porsche jenom zdát. A kdo si teď zabere licenci Ferrari? ■

**Jonathan Davies**

**JAK...**

## MLUVIT JAKO ODBORNÍK



Všechno to začalo 356. Je pomalá, ale příjemná na ovládání. Zapomeňte na repliky ve stylu New Beetle.



924 a 944 jsou dva nejpříjemnější ovladatelné typy, a pokud se vám zalíbí i jejich design z 80. let, není co řešit.



Snem všech řidičů je bezpochyby nejnovější 911, i když je nutné poznamenat, že poslední typy Porsche jsou možná až příliš krásné na úkor funkčnosti.

**Co že to Jonathan říká v poslední větě - co bude s licenci Ferrari? Odpověď na tuto zásadní otázku najdete na straně 24.**



OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Přiměřeně vypiplaná jak na autech, tak na prostředí. <b>9</b>
■ HRATELNOST:	Rychlá a vzrušující, a to i přes nedomyšlené ovládání. <b>8</b>
■ ŽIVOTNOST:	Spousty voleb, ale všechny brzy omrzí. <b>7</b>

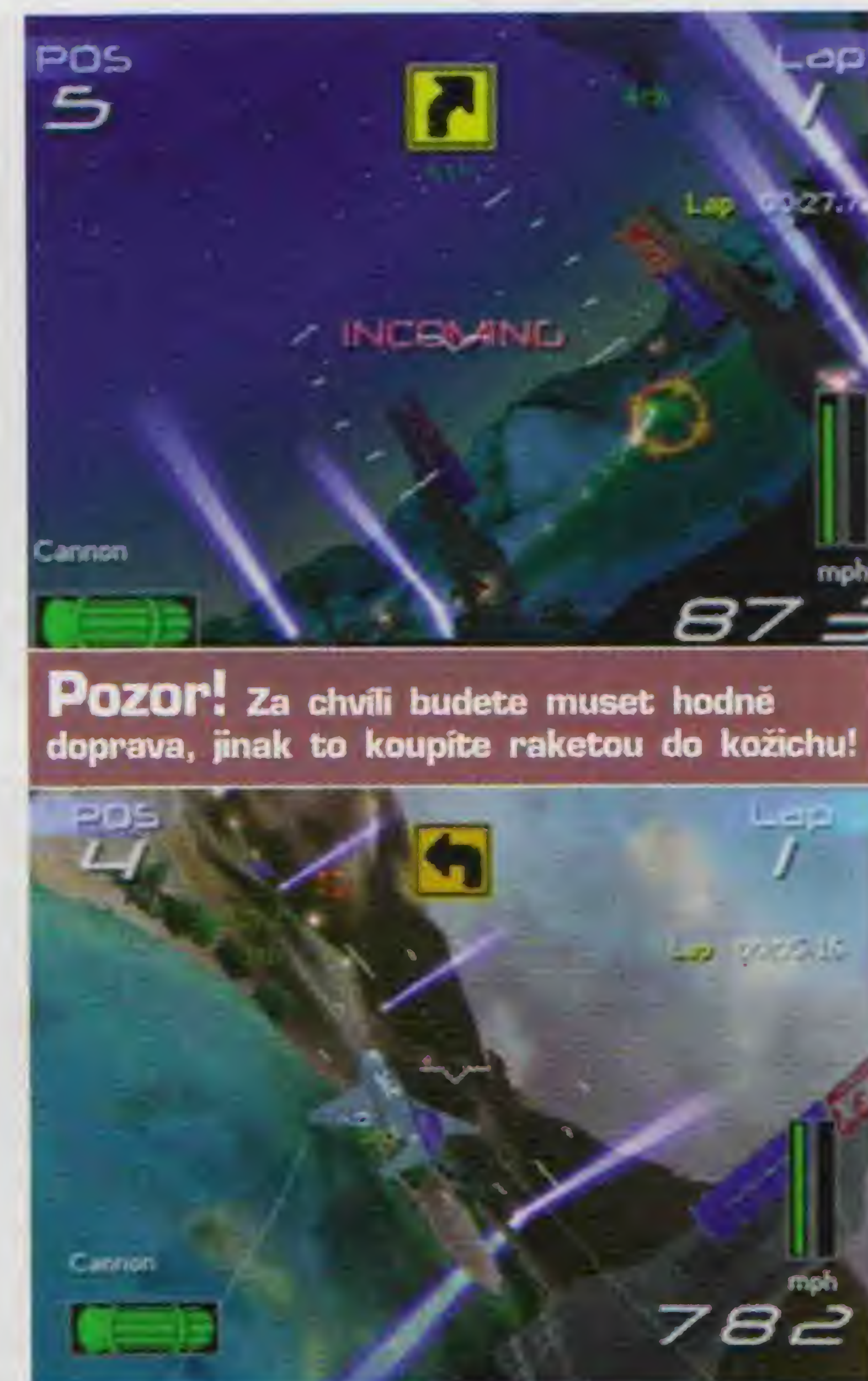
■ **CELKOVĚ**  
Pokud se vám nelíbí Porsche, vykládkte prostor. Ovládání se dá nejlépe popsat slovem „arkádové“. Jinak toto vynalézavé využití lukrativní licence nabízí spousty možností a hezkou grafiku.

**8**

Z DESETI



**Time Trial** - musíte letět proti tryskáči, který letí opačným směrem. Tady můžete zaletět rekord.



**Pozor!** Za chvíli budete muset hodně doprava, jinak to koupíte raketou do kožichu!

ANI NE TAK *GRAN TURISMO* S LETADLY JAKO SPÍŠ *WIPEOUT* S KŘÍDLY...



# N-Gen Racing

**„Připravte si oční kapky - až zaberou tryskové motory na plno,**

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	Infogrames
■ VÝROBCE:	Curly Monsters
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	3 a více
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

**LIBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**WIPEOUT**

Nejllepší futuristická závodní hra  
s má i režim pro dva hráče.

**P**ocit, že vám praská hrudní koš a vybuchuje mozek, je prostě úžasný. Zvláště když za to může lesklá železná šipka prolamující zvukovou bariéru. Protože tryskáče, abyste věděli, jsou tak rychlé, že mohou pěkně zamíchat vašimi vnitřními orgány, i když se na ně díváte hezky ze země. Člověk by si řekl, že to z nich udělá skvělý námět pro závodní hry, ovšem s výjimkou ubohé *Plane Crazy* (PSM17, 3/10), *N-Gen Racing* má celé playstationové nebe pro sebe.

Úkolem je pilotovat tryskáč po dráze plné protiletadlových děl, power-upů a různých traťových kontrol. Na rozdíl od obyčejného letadlového simulátoru, kde si můžete letět, kam chcete, musíte v *N-Gen* letět po vytyčené dráze - vynecháte dvě kontroly a jste diskvalifikováni (a pak určitě dostanete ještě nakládačku v kasinu). Chytré je hlavně to, že sbíráním power-upů můžete letět podstatně rychleji - připravte si ale oční kapky, protože až zaberou tryskové motory na plno, poteče vám krev z očí.

To zní hodně jednoduše, tak proč vlastně celý ten bláznivec kolem nějakého 'GT na křídlech'? Protože v *N-Gen* režimu si můžete kupovat letadla, různé je upravovat a závodit o prachy. Několik závodů vyhraje se svou starou cvičnou kraksnou a za chvíli si už můžete pořídit nějaký mirage nebo jaguar.

Stačí se na *N-Gen* letmo podívat, pohlédnout na šílenou rychlostí ubíhající krajinu kolem, na nádhernou grafiku, zběsilé obraty letadla atd. a je vám nad slunce jasné, že tohle je další produkt z dílny autorů *Wipeout*. Jako původní závody po magnetickém tobogánu, i zde jsou tratě přímo dábelké a před sloupy, mosty a bočními srážami musíte uhýbat ze strany na stranu. Naštěstí *N-Gen* není tak nekompromisní, a tak vám toho odpustí přece jen víc než *Wipeout*: třeba se můžete odrážet do stromů, na stanoviště kontroly doletět i s raketou ustřeleným ocasem, kde (musíte doufat) se vám energie doplní.

Raketa? Ano, raketa, vždyť jaký by to byl bitevní tryskáč, kdyby neměl děla,



rakety a střely, s nimiž by mohl ohrožovat každého, kdo by se mu opovážil přiblížit v MACH 2?

No, váš tryskáč takhle vybaven rozhodně není, navíc jak postupuje v úrovních vzhůru, jsou vaši soupeři obdařeni nejenom větší inteligencí, ale i větším zbrojním arzenálem. Střely vám létají doslova kolem hlavy a vaši soupeři čekají na jediný chybný manévř, takže si občas budete přát být zpět v pohodlných prvních úrovních.

Nákup nového stroje však v *N-Gen* neslouží jenom ke zvýšení vašeho sebevědomí - bez nové mašiny prostě ve vyšších závodech nemáte šanci - a to platí v ještě větší míře než v *Rage Racery* či *Gran Turismu*. Jasné, proletět se v takovém harriverovi je nádhra, jenže předtím si na něj musíte vydělat. A právě kvůli této svíravé žízni po penězích budete létat ve všech možných klubových závodech, zkouškách a soutěžích - tam budete totiž zdokonalovat své schopnosti, až budete mít na to posadit se do skutečného tryskáče.



# N-Gen Racing

JAK...

## ZÍSKAT VĚTŠÍ TRYSKÁČ



Chcete-li úplně nový stroj, pak si na něj v závodech musíte taky řádně vydělat peníze.



Režim Championship sice nabízí tučné sumy, ale obyčejné klubové závody jsou zpočátku přístupnější.



A je to! Právě jste si vydělali na pořádný stroj: Viggen - tak ho zkusíme, ne?

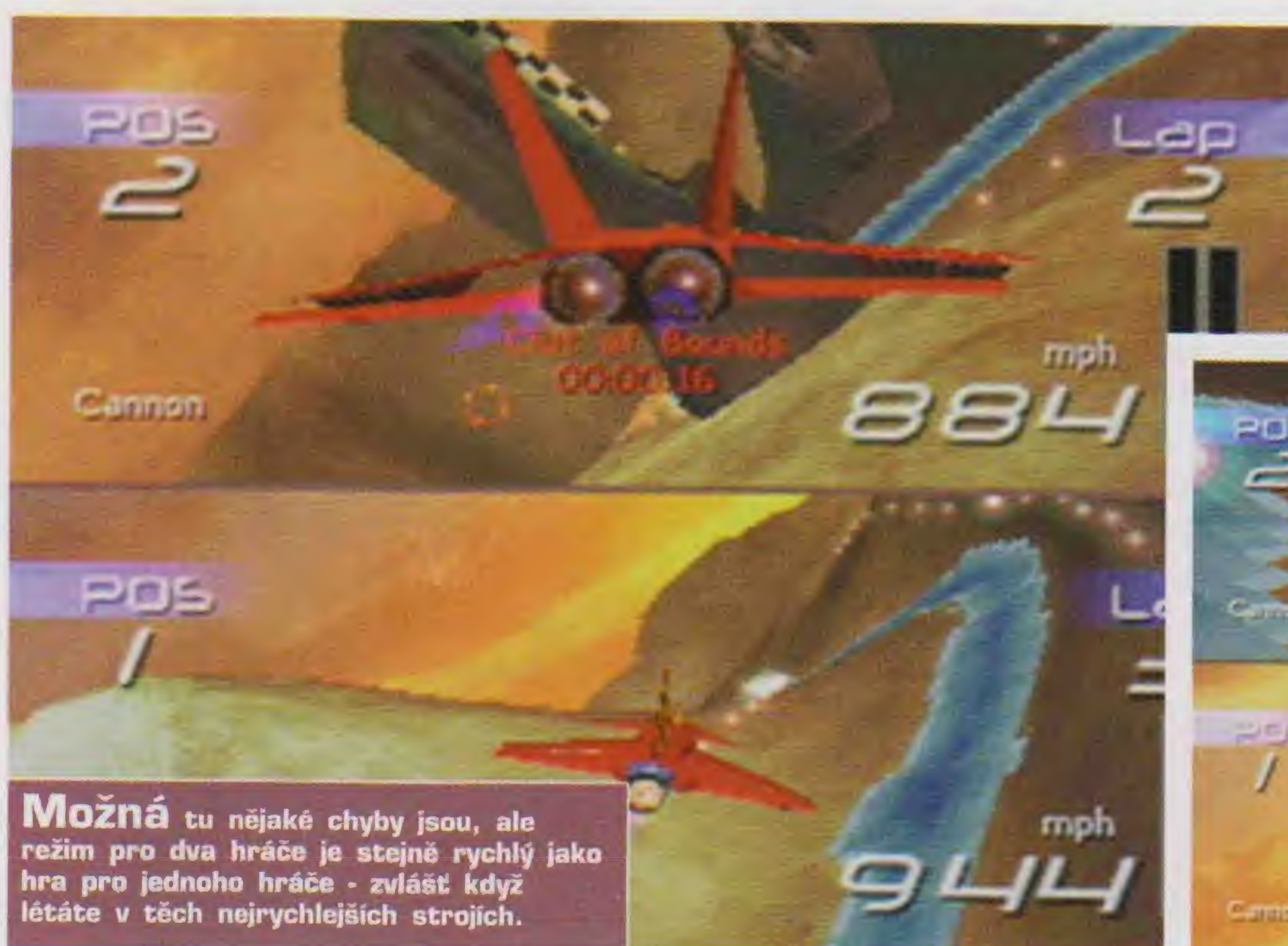


**Jakmile** zapadne slunce, tratě doslova ožívají. Odrazy světla i světélkující značení jsou prostě bombastické. I když moc času dívat se kolem mít nebudete.

## poteče vám krev z očí.

Po nádherně modré obloze pluje bílý mráček. Jakmile se na obrazovce objeví víc jak dvě letadla, děj se znatelně zpomalí a vaše PlayStation má co dělat, aby do záběru kamery dostalo další údolí. Někdy se vůbec může jevit jako úspěch, už když se vám do jednoho záběru podaří dostat dvě letadla, protože pole je tak rozsáhlé, že po většinu času letíte sólo. A i když mnoho z tratí vypadá naprosto úchvatně (hlavně v noci), přesto po čase člověk nabude dojmu, že něco podstatného se pořád opakuje - mnohé krajiny pak už nepůsobí natolik výjimečným dojmem. Ale sranda je v tom, že vyhýbání kopcům, soustředění na kontrolní body stejně jako na to vyhnout se explozi vám zabere tolik času a pozornosti, že ani nebudete mít kdy zkoumat nicotné chybičky těchto hry. ■

Pete Wilton



**Možná** tu nějaké chyby jsou, ale režim pro dva hráče je stejně rychlý jako hra pro jednoho hráče - zvlášť když létáte v těch nejrychlejších strojích.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Stylová, uhlazená a velmi sofistikovaná. <b>9</b>
■ HRATELNOST:	Návyková, bouřlivá, někdy až moc náročná. <b>8</b>
■ ŽIVOTNOST:	Čtyři třídy a spousta soutěží. <b>8</b>

### CELKOVĚ

Podobně jako *WipeOut*, i tohle je závodní hra, jež vyžaduje naprosté soustředění a spoustu trpělivosti. Klidně si vyzkoušejte závratné výšky v nadzvukové rychlosti, jenom si pak nestěžujte, že jste si v rychlosti 1500 km/h rozbili dršku.

**8**

Z DESETI





Ovládací systém hry patří mezi ty vůbec nejlepší, které jsme kdy viděli.



Absence komentáře a bouračkových efektů jsou neklamným příznakem toho, že prezentaci hry bylo věnováno příliš pozornosti.



AUTÁK OD UBI SOFTU JEDE NA VŠECHNY VÁLCE, ALE POTŘEBOVAL BY NOVÝ NÁTĚR...



# F1 Racing Championship

“Auta létají v zatáčkách skutečně pořádně rychle...”

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	UBI Soft
■ VÝROBCE:	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

**LIBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**F1 2000**

Tahle hra má dobré ovládání a i na pohled vypadá přitažlivě.

**S**imulátory F1 jsou dnes na PlayStation téměř samostatným žánrem. Jeho základy položili Psygnosis svou každoročně inovovanou řadou *Formula One*, přičemž štafetu dnes převzala rozjásaná F1 od EA. Jejím prvním skutečným konkurentem se stala až firma Ubi Soft, která teď vydala pod licenci FIA pokračování svého *Monaco Grand Prix* a nevede si vůbec špatně. Co se týče hrátelnosti a ovladatelnosti, je dokonce skvělá, ovšem postrádá všechny ty maličkosti, které dělají konkurenční F1 2000 výjimečnou, a tak jí dochází palivo těsně před cílovou čarou.

Je-li hlavním cílem závodních her vyvolat pocit rychlosti, pak se F1 Racing Championship svého úkolu zhostila velmi dobře. Auta se zatáčkami i rovinkami

prohánějí skutečně úchvatnou rychlostí, přičemž zároveň dávají na oddiv svou skvělou ovladatelností. Nicméně cirkus F1 je také o hluku a celé té hektičnosti kolem a právě tady produkt Ubi Softu zřetelně ztrácí. Hráči se sice zběsile prohánějí po okruhu, ale vy slyšíte jenom monotónní a nudné vrčení motoru doprovázené bizarním zvukem, který vydává buď hodně otrávený dav diváků, nebo hejno holubů letících za auty. Strašlivý zvuk a nevalnou image jenom zvýrazňuje skutečnost, že zde budete marně hledat nějaký komentář.

Tato strohá forma prezentace je vlastní celé Racing Championship a jenom její vinou působí slušně hrátelná hra vyčpělým a zastaralým dojmem. Největším hříchem je to, že při karambolech nedochází k žádným viditelným poškozením auta, na minimum byly omezeny i dnes již obligát-

ní světelné efekty, které - když už se náhodou objeví - působí spíš rušivě. Tyto výtky mohou znít triviálně, nicméně právě vinou prezentace hra zaostává za svými konkurenty a tento nezáměr o vzhled nakonec vede k tomu, že se jinak hrátelná hra stává poměrně nezajímavou.

Formule jedna je sport, kde jde kromě závodění také o pozlátku, a právě tohle autorům F1 Racing Championship jaksi nedošlo. Hra má všechny základní funkce - režim Arcade, Season, Training apod. - ovšem ty nejsou nic nového a jenom zdůrazňují nedostatek originality. Vzato kolem a kolem, F1 Racing Championship je sice snaživým, leč neinspirovaným pokusem, který běží v okoukaných kolejkách - a to je zvláště patrné při srovnání s nápaditou a na efekty bohatou F1 2000. ■

Steve Merrett

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Rychlá, ale nenápaditá. 6
■ HRATELNOST:	Dobrá ovládací systém a náročné okruhy. 7
■ ŽIVOTNOST:	Hrátelná, ale nic moc. 7

■ CELKOVĚ  
Zábavná hra, kterou kazí odtvářená prezentace, absence komentáře a bouraček. Auta mají strašný zvuk, řev diváků je nudný stejně jako menu, takže tady příliš vzrušení fakt nezažijete.

**7**

Z DESETI



# PLAYTEST



**K získání** bodů budete muset s Tombim mýt zablácené předměty, roztápnout ledovce bránící vám v cestě nebo jednoduše zasypávat díry, které nelze přeskočit. Pokud nasbíráte dost bodů, otevře se vám cesta do další úrovně.



**Váš kamarád** Gran (odborový předák místních horníků) je zavalen velkým kamenem. Použijte nalezené bomby, abyste jej vyprostili. Nemusíte se bát, Gran si za dobu svých hornických let vybudoval k odstřelům imunitu, takže vyvázne bez škrábnutí.



HOPSA HEJSA DO BRANDEJSA.



# Tombi 2

Pro zábavu se můžete odreagovat na minihráčích.

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	WhoopeeCamp
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nenáročná
■ POČET HRÁČŮ:	1

**LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

## APE ESCAPE

Hyperkinetická 3D plošinovka s nápaditou grafikou a jedinečným ovládáním.

**E** krásný slunný den, na obloze několik malých načechraných obláčků ladně hloubá bezvětrím. Žhavé sluneční paprsky se prohánějí travou, po raní rose ani památky. Idylu tohoto příjemně vládného rána náhle překazí tajemná zpráva o tom, že **Tobby**, Tombiho kamarádka z mládí, se ztratila beze stopy a jediný, kdo by ji mohl úspěšně nalézt, je samozřejmě Tombi! Jako každý správný muž žijící v proutěné chatrči na skalistém útesu se Tombi ihned po přečtení zprávy bez rozmyšlení vrhá do náruče silícího příboje na pomoc své kamarádce.

Tak tedy začíná druhé pokračování plošinové hopsací adventury *Tombi 2*. Ti z vás, kteří si zahráli první díl, mohou čekat v mnohém snad ještě zábavnější dobrodružství. Pokud máte v oblíbené adventury a *Tombi* vám zatím nic neříká,

bude na místě shrnout, oč vlastně jde. Na první pohled se *Tombi* podobá *Crash Bandicootovi*, jenže jak sami zjistíte, skladba úkolů je ve hře mnohem pestřejší. Každá postava, s níž promluvíte, vám poskytne informace, které odkrývají další a další úkoly. Kdyby vás i přes tuto pestrost začal *Tombi* při větším zákysu nudit, můžete se pro zábavu odreagovat na minihráčích, kterých je ve hře kupodivu celkem dost. Za všechny stojí jmenovat minihru, v níž musíte v důlním vozíku do minuty a třinácti vteřin převést kýbl rychle tuhnutího betonu. Poté, co se vám to podaří a ve slévárenské peci pak připravíte hliníkovou slitinu, získáte odlehčený vozík, který jezdí daleko rychleji. Zároveň s ním však získáte k převozu ještě rychleji tuhnoucí směs betonu. Řeknu vám, že dovézt beton do cíle za minutu a deset vteřin je tak frustrující úkol, že se brzy sami a rádi vrátíte k řešení původních zákysů.

Určitě stojí za zdůraznění, že jak pohyby Tombiho, tak grafické prostředí hry se opět povedlo.

*Tombi* navíc po vyřešení některých úkolů získává opravdu zajímavé dárky, jako například ptáčí oblek, který prodlouží délku skoku na dvojnásobek, takže se už nebudete muset stresovat myšlenkou, že někam nedoskočíte. Určitě vás potěší i fakt, že počet zbraní, jež budete v *Tombi 2* využívat, není nikterak úzký. Na své si tedy přijdou i ti, kteří se nebojí dát čuníkovi po čuní rozpálenou lešenářskou trubkou a pak rezavým plechem porcuji panenku na delikátní přírodní řízečky.

Druhý díl *Tombiho* je hra, o níž se nebojím říct, že si získá každého, kdo ji rozehraje. Jediným minusem, na který jsem narazil, je trochu krkolomné ovládání, díky němuž vás budou z Tombiho skoků a přemetů bolet prsty. ■

David Dovole

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín

**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Povedená, infantilní, pestrobarevná. <b>7</b>
■ HRATELNOST:	Pokud si zvyknete na ovládání, tak velká. <b>7</b>
■ ŽIVOTNOST:	Díky obrovskému množství úkolů dlouhotrvající. <b>8</b>

■ **CELKOVĚ**  
*Tombi 2* je věrný svému předchůdci jak ve své podobě a charakteru, tak svou zábavností. Není co řešit, jednoznačně pokračování, které si zaslouží vaši pozornost.

**7**

Z DESETI





**Pozor na hrůzy tohoto zámku.**  
Nejdřív se musíte dívat na uboze  
animovaného kostlivce bez hlavy a tak.  
Nepřesvědčivý kulový blesk! NÉÉÉÉ! ATD.!



**Pozdě!** Thordakovi  
nezbývá než pronést  
cosi vtipného  
o nedostatečné výšce.  
Jeho osud je ale  
zpečetěn.

NEKONEČNÁ SÉRIE STARTUJE I NA PLAYSTATION.



# Crusaders Of Might And Magic

“Pobíháte po úrovních, plníte úkoly, zabijíte nepřátele a ...”

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	<b>3DO</b>
■ VÝROBCE:	<b>In-House</b>
■ DATUM VYDÁNÍ:	<b>v prodeji</b>
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	<b>žádné</b>
■ ANGLIČTINA:	<b>nenáročná</b>
■ POČET HRÁČŮ:	<b>1</b>

**LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**  
**SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN**  
Tento temný titul by měl vaše touhy  
naprosto uspokojit.

**T**akže pobíháte po úrovních,  
plníte úkoly a zabijíte nepřátele.

Klan *Might And Magic* se po světě videoher poflakuje už víc než deset let a přeskakuje z formátu do formátu, aby udržel při životě svou hromádku frází z oblasti fantasy. Tohle je první pokus o vytvoření něčeho, co má na rozdíl od tradičních role-playing strategických nesmyslů aspoň trochu akčnější základ. A ve srovnání se svými hodně prostředními předchůdkyněmi je *Crusaders Of MAM* docela úspěch. Svým způsobem.

Hra je standardní akční adventura ve třetí osobě se spoustou různých RPGčkových prvků. Hrdinu ovládáte podobným způsobem jako třeba Laru Croft a běháte s ním všemožnými chodbami a přeskakujete propasti. Místo normálního nenáročného záze-  
mí inventáře tu máte cosi, co byste čekali

spíše ve *Final Fantasy* - plné obrazovky předmětů a věcí, které během hry sbíráte, a cokoliv z nich si můžete přidat do základní výbavy.

Ve hře je využito systému získávání zkušeností, takže si dovednosti můžete vylepšovat tréninkem. Stejně jako si váš hrdina může pořídit dostatečné vybavení, může se také vycvičit v různých kategoriích sil. Když například lidi jenom mlátíte palicí a zanedbáváte kouzla, pak se vaše kouzelnické schopnosti v porovnání se silou vašich úderů povážlivě scvrknou.

Takže pobíháte po úrovních, plníte úkoly, zabijíte nepřátele a zdokonalujete dovednosti svojí postavy. Prostě *Tomb Raider* s *Csc*. To nezní tak špatně, nemám pravdu? Vlastně je to skvělý nápad! Jedinou chybou je obrovská nemotornost. Boje působí hrozně nepřírozně. Škála útoků a ran palicí je tak nešikovná a nemotorná, že vám nezbývá

než zůstat stát a čekat až se k vám nepřátelé přiblíží a pak je teprve praštit. Krom toho mají řadu zbraní, když k nim běžíte, uhybají a pak je zkuste praštit. Tento systém sotva můžeme považovat za ten nejsportovnější, nejplynulejší nebo nejzajímavější.

Ze všeho nejhorší je ale design úrovní, jehož pochybnými vnaďami jsou roztahané oblasti vesměs sestávající z rozsáhlých prázdných prostor, kde se dohromady nic neděje. Představte si hrad svého herního patrona - je plný prázdných chodeb, jejichž projití vám zabere spoustu času, a navíc jimi pak budete muset procházet znovu. Proč by nemohly být kratší? Asi to má co dělat s názorem „No, opravdové hrady jsou veliké, ne?“ Další příklad toho, kdy realismus drsně masakruje ubohou ovečku hratelnosti. Dost na to, abychom přistoupili na vegetariánství. ■

Kieron Gillen

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Rozsáhlá, ale naprosto nezajímavá. <b>5</b>
■ HRATELNOST:	Pokud si zvyknete na ovládání, tak velká. <b>4</b>
■ ŽIVOTNOST:	No, vypadá, jako by nikdy neměla skončit. <b>7</b>

■ **CELKOVĚ**  
Kdyby bylo dobrodružství takhle nudné, zůstali by všichni hrdinové doma a starali by se o farmu. Nápad není špatný, je jen šíleně nedotažený. Zůstaňte u *Tomb Raider* nebo *Soul Reaver*.

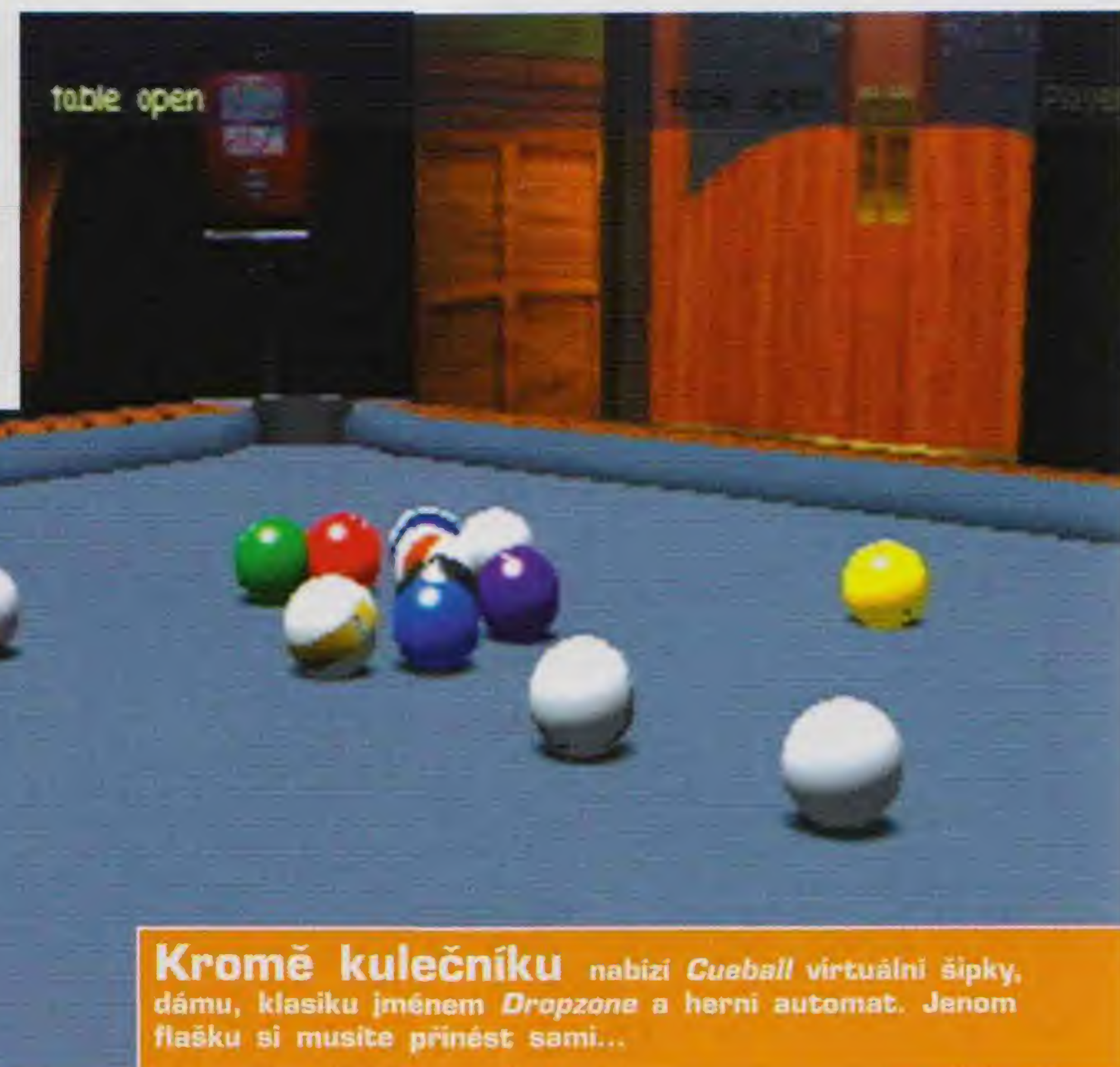
**4**

Z DESETI





**Přijít na to,** jak se koule chovají, může být dost obtížné. Naštěstí tu máte nápovědu, s jejíž pomocí se zorientujete.



**Kromě kulečnicku** nabízí *Cueball* virtuální šipky, dárnu, klasiku jménem *Dropzone* a herní automat. Jenom flašku si musíte přinést sami...

MÁTE TO DALEKO DO HOSPODY? TAK ZŮSTAŇTE DOMA.



# Jimmy White's 2: Cueball

“Nikdo vaši touhu asi neuspokojí štedřeji než *J. White's...*”

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	Virgin
■ VÝROBCE:	Awesome Developments
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

**LIBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**WORLD CHAMP SNOOKER**

Přeci jen podstatně lepší hra pro deštivé nedělní odpoledne, kdy se vám nechce do hospody.

**T**aky čekáte, že už brzy vyjde nějaká hra *Virtua Pípa*? Anebo *Actua Kebab*? Ne, ne, prostě některé věci na PlayStation tak docela nefungují a navzdory nejlepší snaze týmu Awesome Developments se ukazuje, že jednou z nich je rozhodně kulečnick.

Pokud nám nevěříte, vyzkoušejte následující experiment:

a) Jděte na kulečnick s pirátskou páskou přes oko a zkuste takto hrát. Ve 2D to není nijak snadné, že? b) Jděte na kulečnick s pirátskou páskou přes oko, ale tentokrát s sebou vezměte kamaráda. I) S páskou na oku kámošovi řekněte, aby chytil tágo. II) Natočte ho tak, aby byl připraven ke štouchu. III) Pak pohybujte koncem tága, abyste naznačili, jakou rotaci má štouch mít, a poté tágo vytáhněte zpět od koule, čímž naznačíte razanci. Pravda, je to

úplně něco jiného, leč kriket to tak úplně není. Nebo vlastně kulečnick, nebo...

Z toho, co bylo řečeno, je snad jasné vidět, že *Jimmy White's 2: Cueball* jednoduše není kulečnicková hra, podobně jako je třeba *FIFA* fotbal pro PlayStation. Jakožto velcí kulečnickoví experti až moc dobře víme, že leccos je třeba se naučit úplně znovu - teprve pak nebudete při hře vypadat jako úplní nymandi.

Naštěstí tréninkový režim má alespoň jakousi nápovědu, kdy vidíte, kam po případném zahrání štouchu vaše koule poputuje. Člověk tak dostane do ruky nezbytné úhly, které přece jen vypadají na pseudo3D stole na ploché televizi trochu jinak. Leč i tak to má do přirozenosti daleko a marně se budete snažit dobrat, jak tvrdě kouli zasáhnout, proč nelze změnou tvrdosti ovlivňovat rotaci, nakolik pohyby koulí po stole odpovídají zákonům skutečnosti, kde

že to nakonec skončí ta bílá koule apod. A to ani nemluvíme o pomalé kameře, kterou budete používat na to, abyste zjistili, jaká koule vás čeká přistě.

Pokud však skutečně toužíte po tom hrát kulečnick na televizi, pak nikdo vaši touhu asi neuspokojí lépe než *Jimmy White's*. Vedle plnohodnotného kulečnickového stolu zde máte ještě stůl na pool s možností nastavit si pravidla hry, terč s šípkami, šachovnici na dárnu, arkádovou hru *Dropzone* a taky nesmyslného jednorukého banditu.

*Cueball* zasazený do fiktivního sálu je zajímavý a celkem věrný pokus zachytit hospodské sporty, nicméně je otázka, zda je právě ten „sport“ na této činnosti to nejpřitažlivější, a tak u videohry budete mít vždy (oprávněný) pocit, že jste o něco ochuzeni. ■

Steve Owen

**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Hezké efekty, nádherné prostředí, leč jinak žádná bomba. <b>5</b>
■ HRATELNOST:	Velké množství aktivit a obtížnostních úrovní, ale nijak moc zábavy. <b>4</b>
■ ŽIVOTNOST:	Musíte být samotář nebo ze zásady nechodit do hospody anebo oboje. <b>6</b>

■ **CELKOVĚ**  
Navzdory rozmanitosti nabízených hospodských her a téměř bezvadné prezentaci je *Jimmy White's 2: Cueball* příliš pomalý, aby dokázal na PlayStation nějak zaujmout.

**5**

Z DESETI





**Blades Of Steel** užívá stále stejné označení hráče, ať máte, či nemáte puk. Zmatek? A ne malý.



**Přihrávky** vašich hráčů létají na nejneuvěřitelnější místa a většinou nepochopitelně ignorují nejbližšího volného hráče.

ISS JE SOUPEŘEM FIFA, ALE VYROVNÁ SE JEJICH HOKEJOVÝ SIMULÁTOR NHL OD EA?

# NHL Blades Of Steel 2000

**Funkce replay vám pomůže překousnout šílenou hudbu.**

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	Konami
■ VÝROBCE:	KCET
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

**N**ezasvěcencům může hokejový simulátor připadat jako fotbal na bruslích, ale znalci tuto skvělou hru ocení hned na první pohled. Skvělá **NHL** série od EA a nedávno vydaná **NHL Championship 2000** od Activision jsou rychlé, plynulé a děním nabitě hry, které se bezesporu vyrovnají všem špičkovým sportovním simulátorům. Takže když si Konami - tvůrci jednoho z nejlepších sportovních simulátorů na světě, **ISS Pro Evolution** - vezmou na paškál lední hokej, začneme se všichni hrozně těšit. A pak si ji zahrajeme a pocítíme zklamání.

Na povrchu to vypadá, že **NHL Blades Of Steel** má všechno, co by takový hokejový simulátor měl mít. Všechny statistiky, všechny týmy, spousty voleb a tučet dobře animovaných hráčů vystrojených, jako by se měli navzájem, pokud ne zabít,

pak alespoň řádně poprat. Skvělá funkce replay a komentář vám pomohou překousnout šílenou hudbu - ta totiž nápadně připomíná staré album Van Halen. Opravdu kazit se to však všechno začne, teprve když začnete hrát. Na úvod se musíte naučit zvládnout mechaniku prostého bruslení. Bruslení a kličky s hráči jsou tu obecně obtížnější než v ostatních hokejových simulátorech. Vypadá to sice realističtěji, ale nemůžete se zbavit dojmu, že je to na úkor hrátelnosti.

Problematické jsou i přihrávky. Nikdy předem nevíte, kam přesně puk poletí, protože tu chybí jakékoliv označení, na koho že má vaše přihrávka směřovat. Ve hře je navíc dobrým zvykem, že místo toho, aby nemiřila na nejbližšího hráče, si vybere někoho, kdo se zrovna do hry nezapojuje, a nebo v ještě horším případě hráče, který je mimo obrazovku. Ani vaši

spoluhráči nejsou schopni základních přihrávek, jako je například vrácení puku zpoza branky soupeře.

A tak se dostáváme k dalšímu důležitému nedostatku - AI. Útoky jsou v pohodě, ale v obraně vaši hráči stále ustupují. Málokdy se pokusí vypíchnout protihráčům puk, a to i těsně před brankou, takže se na ně musíte přepnout a všechno oddřít sami. A najdete tu i menší mouchy. Jsou tu dvě různá tlačítka pro střelbu místo jednoho, jehož přidržením byste střele dodali na síle, a také není těžké zapomenout, kdo má zrovna puk, protože když ho máte na svých hokejkách, nepřepíná se označení (kolem hráče se jen na chvilku objeví kruh, který vzápětí zmizí). Pohroma je moc silné slovo, ale určitě můžeme mluvit o zklamání - zvlášť když uvažíme sportovní rodokmen Konami. ■

Chris Buxton

6

Z DESETI

■ GRAFIKA:	Pěkně detailní hráči, dobré provedení.	7
■ HRATELNOST:	Nedostatky kazí celkem slušný základ.	5
■ ŽIVOTNOST:	Sezónní a managementové volby, pokud se naučíte žít s problémy.	7

■ **CELKOVĚ**  
Na první pohled vypadá jako důstojné zpracování sportu, ale ubohé AI hráčů a další problémy s bruslením jsou příliš zřejmé. Sotva ji můžeme doporučit místo **NHL** série od EA.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

**LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**NHL 2000**

Objevila se řada uchazečů o trůn, ale Ledovému království vládne veteránka od EA. Třeba i proto, že je v češtině.





Jste pozadu a měli byste přidat, aby vás ten chlápek, co má úplně stejné auto jako vy, náhodou neporazil. To by měl váš společník zase keců.



Takhle vypadá režim pro dva hráče a takhle pohled zpoza volantu. Nic revolučního tu nehledejte.

SMYK JE NÁŠ KAMARÁD.



# Rally Masters

“Ustřelující výfuk a společník hlásící zatáčky.”

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	Infogrames
■ VÝROBCE:	Digital Illusions
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

**LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**COLIN MCRAE RALLY 2.0**

Dokonalá grafika, dokonalý realismus, hloubka a úžasná rychlost. Skvělé rallye!

**N**ení nad to se občas vypravit do čisté, nedotčené přírody. Není nad to se občas nadechnout onoho hutného, kyslíkem zvoňícího a výfukovými plyny prosyceného lesního vzduchu a vydrápnout gumujícím zadním kolem drn jasně zelené trávy. Ano, rallye - kdo by to neměl rád?

Člověk si zajezdí, pokochá se zelenou idylou a ještě má pocit, že něco udělal pro své zdraví. Rally Masters tuhle základní podmínku crossových her splňuje a stejně pevně se drží, i co se týče dalších parametrů. Z vozového parku je tu osvědčená klasika - značky jako Toyota, Ford, Peugeot, Audi nebo Lancia asi není potřeba ohlašovat slavnostními tirádami slovním průjmem trpícího herolda. A pro ty, co musejí mít něco extra (a nebo potřebují větší stabilitu), je tu stará dobrá bugina.

A i v ostatních oblastech Rally Masters

celkem kulantně splňuje představu o tom, jak má vypadat správná rallye hra. Lidé za páskou lemující okraj tratě (u cílové rovinky šumí, jinak jen nehybně čumí), malebné scenérie (no... na grafice by tvůrci docela mohli přidat), ustřelující výfuk a společník na vedlejším sedadle hlásící zatáčky.

I když ten mne po pravdě řečeno štal nejvíc. Jeho nosově důtklivé „C'mon, concentrate“, které pronesl vždycky, když se mi povedla bravurní havárka, mi vyložené drásalo nervy a milionkrát zopakované nabádavé „be careful“ při poněkud bezohledném způsobu jízdy zapříčinilo, že za chvíli už jsem se přistihl, jak si mumlám „sám buď careful, hajzle kibicovská, abych ti neodložil zuby do přihrádky v palubní desce“.

No prostě všechno na svých místech. I když je fakt, že na těch místech to není umístěno způsobem, který by člověka

donutil si kecnout na podlahu a vyvést spodní čelist. Je to tam a funguje to, to je asi to hlavní.

Základním plusem (který vypluje na povrch až po trochu delším hraní) je vyváženost ovládání. Řízení je na jednu stranu velice měkké a citlivé, což vám ovšem ve spojení s poměrně brutální akcelerací dává možnost k solidně vychytaným smykům, které trochu připomínají slide styl z Ridge Racera a které si člověk může opravdu vychutnat. A je fakt, že u závodních her je jenom málo věcí lepší než dobře vystříhnutý smyk.

Závěr: Můžete říct, že Rally Masters vypadá solidně, a nebo že vypadá jako nic moc, to záleží na úhlu pohledu. Ale rozhodně můžete říct, že si při jeho hraní docela užijete. Ne nějak extrémně, ale na slušnou známku to stačí. ■

Štěpán Kopřiva

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Mohla být lepší. Zas tak rychle nejedete. <b>5</b>
■ HRATELNOST:	Odvážně vybalancovaná arkádovost je nejsilnější zbraní. <b>8</b>
■ ŽIVOTNOST:	Několik drah, které vás zabaví, by se tu našlo. <b>6</b>

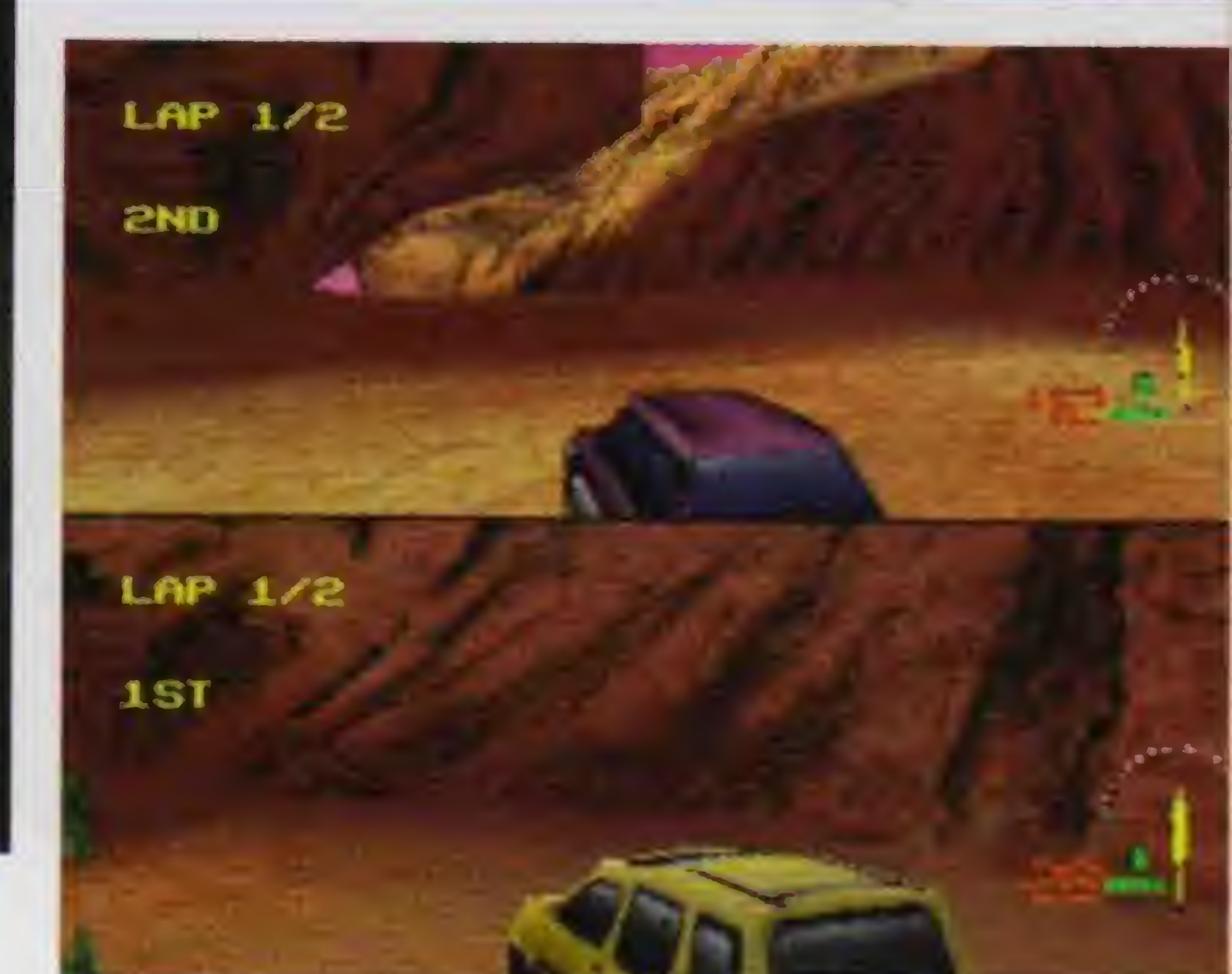
■ CELKOVĚ  
Ani náhodou to nedosahuje úrovně Colina McRaeho, to je jasné už na první pohled. Na druhý a na třetí pohled je ale nutno říct, že se pod graficky omšelou kástlí skrývá poměrně solidně zábavný motor.

**7**

Z DESETI



**Horolezecké lano**  
a pohorky jsou přežití. Jediné,  
co potřebujete, je dostatek  
nafty.



CO TAKHLE CHVILKA AUTOMOBILOVÉHO HOROLEZECTVÍ?



# 4x4 World Trophy

“Tratě jsou navrženy tak, abyste si jízdu užili.”

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	Infogrames
■ VÝROBCE:	In-House
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

**LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

## TEST DRIVE 4X4

Pokud toužíte po zabíhání akci,  
tenhle kousek od EA je pravou volbou.

**F**sou lidi, kteří tvrdí, že silnice je nudná. Jsou lidi, kteří tvrdí, že nejlepší terén jsou hory. Jsou lidi, kteří tvrdí, že extrémní výškové přetížení nejlépe zvládnete za volantem svého hummera (a pak jsou taky lidé, kteří tvrdí, že extrémní výškové přetížení nejlépe zvládnete po smrti, převtělení do horského kamzíka, ale to jsou většinou buddhisté věřící v převtělování duší a o těch se v této recenzi psát nebude). A právě pro takové lidi byla dělána hra *4x4 World Trophy*. Původně.

Přehled horských terénů, které máte na výběr, je poměrně působivý: zasněžené vrcholky Kanady, Yosemite park (Médu Bědu ovšem budete hledat marně - první závažné minus), ještě zasněženější vrcholek Fuji, rezavé kaňony amerického západu atd., atd. Stejně tak je to s výběrem schop-

ných vozidel, jsou tu jména, která nezklamou: džípy Cherokee a Wrangler, spolehlivý F-150 pick up, madmaxovský Chenoweth DR1-V a vychytávka - armádní Hummer (pro ty, co nejsou v obraze: to auto, které ukradl Connery při autohoničce ve *Skále*). Specifické jízdní vlastnosti těchto čtyřkolých hybačů jsou ovšem dodržovány jen velice volně, ale to je zase jiná historie (druhé minus, i když - co by člověk chtěl - horské *Gran Turismo*?). Tratě jsou převážně designované tak, abyste si jízdu v kopcích opravdu užili, to znamená, že vražedné, téměř svislé stoupáky a neočekávané propady, které z vašeho auta na několik sekund udělají trenažér pro piloty letadel kamikadze, jsou na denním pořádku. Čili terén pestrý a členitý. Většinou. Buddhisti v kamzičích tělech by se vyblbli dosyta.

Jenže právě s pestrým a členitým terénem souvisí největší problém *4x4 World*

*Trophy*, a sice omezená manévrovatelnost. Řekněme, že nezvládnete řízení (jasně, vám by se to nemohlo stát, ale dejme tomu, že za volantem sedí nějaký vymaštěný buddhista) a naperete to v Yucatanu do nějakého starého mayského sloupu. Je velmi pravděpodobné, že než se vám podaří vymáněrovat z této překerní situace, ostatní už mají dávno dalšího půl kola za sebou a ani nemá smysl je dohánět, spíš si rovnou můžete naordinovat restart. To našťve, protože od horských závodů člověk přílišnou realističnost nečeká a není tudíž důvodu, proč by vypadnutí do mimotratového okolí mělo hráče takhle zdržovat a otravovat. Třetí a největší minus.

O tom, že tato věc výrazně strhává trenky této jinak pohodové hry a drtí známku hodnocení silně dolů, snad nepochybují ani buddhisti. ■

Štěpán Kopřiva

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Ne že by krása hor vyřázala dech, ale jsou fajn. <b>6</b>
■ HRATELNOST:	Snížená manévrovatelnost je docela opruz. <b>5</b>
■ ŽIVOTNOST:	Pár tratí v kapsáři zůstalo, je z čeho vybírat. <b>6</b>

■ CELKOVĚ  
Kdyby nebylo problematického systému couvání a popojíždění, který silně otravuje mimotratové situace, dalo by se to bez problémů hrát. Takhle sice taky - ale proč?

**6**

Z DESETI





**Dokonce se** můžete rozhodnout hrát v roli policajta a své auto si vybrat z několika rychlých modelů.



**Pokud patříte** mezi lidi, kteří mají slabost pro Subaru Cobra 427 SC, pak tohle by měla být hra pro vás jak ušitá. Tedy alespoň teoreticky.

**TAK CO MYSLÍTE, ŽE VÁS ČEKÁ: EXTÁZE NEBO ZOUFALSTVÍ?**



# Test Drive 6

**“Na své umístění v závodech můžete sázet a vydělávat tak prachy.”**

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	Infogrames
■ VÝROBCE:	In-House
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

**LIBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**GRAN TURISMO 2**

Stručně řečeno, nic jiného zkoušet nemusíte.

**E**o se týče automobilových her, nelze zrovna říct, že by jich na PlayStation bylo málo. Dokonce kdyby PlayStation bylo takovou drůbežářskou farmou, musel by její majitel skupovat i pozemky kolem, tedy pokud by zhruba dvě třetiny své drůbeže nechtěl nechat dát pozabíjet. A jako kdyby ani to nestačilo, jsou tu dvě supervýkonné slepice jménem *Gran Turismo 1* a *2*, které snášejí tolik, že všechny ostatní jsou vlastně zbytečné...

No, než se nám toto přirovnání úplně vymkne, podotkněme, že jsme prostě chtěli říct, že her tohoto typu je strašně moc, přičemž jen málokterá z nich se dokáže přiblížit standardu úchvatného *Gran Turismo*. Jak asi tušíte, *Test Drive 6* měl celkem ubohou šanci prorazit a sesadit z trůnu výše jmenované tituly. A tak to skončilo bez překvapení - *Test Drive 6*, nejnovější díl stále horší řady,

se namísto férového souboje s *GT2* rozhodl raději pro kategorii *Need For Speed* od EA. Na materiální rovině vám hra nabídne několik nádherných skutečných vozidel, v nichž se máte vyrovnávat s nástrahami okruhů.

K vítězství v náročnějších závodech potřebujete stále výkonnější auta a je zřejmé, že v tomto ohledu se autoři nechali inspirovat *GT*. Abyste se k autům nějak dostali, můžete sázet na své umístění v jednotlivých závodech, což je celkem zajímavý nápad, při kterém se hodně nasmějete.

Hru můžete hrát několika způsoby. Kromě obvyklých závodů pro jednoho hráče, které jsou součástí šampionátu, můžete hrát i v roli jednoho z policajtů, kteří jinak představují překážku pro váš postup. Pak máte za úkol narážet do ostatních aut a zabraňovat jim ve vítězství v závodech. A pak jsou tu samotné závody. Některé se odehrávají na obvyklé směsi nejrůznějších okruhů, zatímco

v jiných to masíruje po auty zacpaných městech, která se sice nepodobají úplně věrně svým skutečným předlohám, nicméně mají všechna jejich slavná místa.

Navzdory všemu tomu *Test Drive 6* příliš velký dojem neudělá, a tak - budeme-li se držet analogie s drůbežárnou - se jeho osud naplní asi nejspíš na jatkách. Nejenom že je mile daleko za *Gran Turismo*, ale nedosahuje ani úrovně svého nejbližšího konkurenta, jímž je *Need For Speed: High Stakes*. A už úplně neuvěřitelné je to, že hra vypadá hůře než její předchůdce, *Test Drive 5*.

Jediný dobrý rys celé hry (tj. ovládací systém, který šikovně využívá obě analogové páčky) naprosto dokonale kazí fyzikální vlastnosti modelů, které působí dojmem, že místo jízdy plují. A o soundtracku (coververze *Cars* od Garyho Numana) radši ani nemluvě... ■

Paul Rose

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

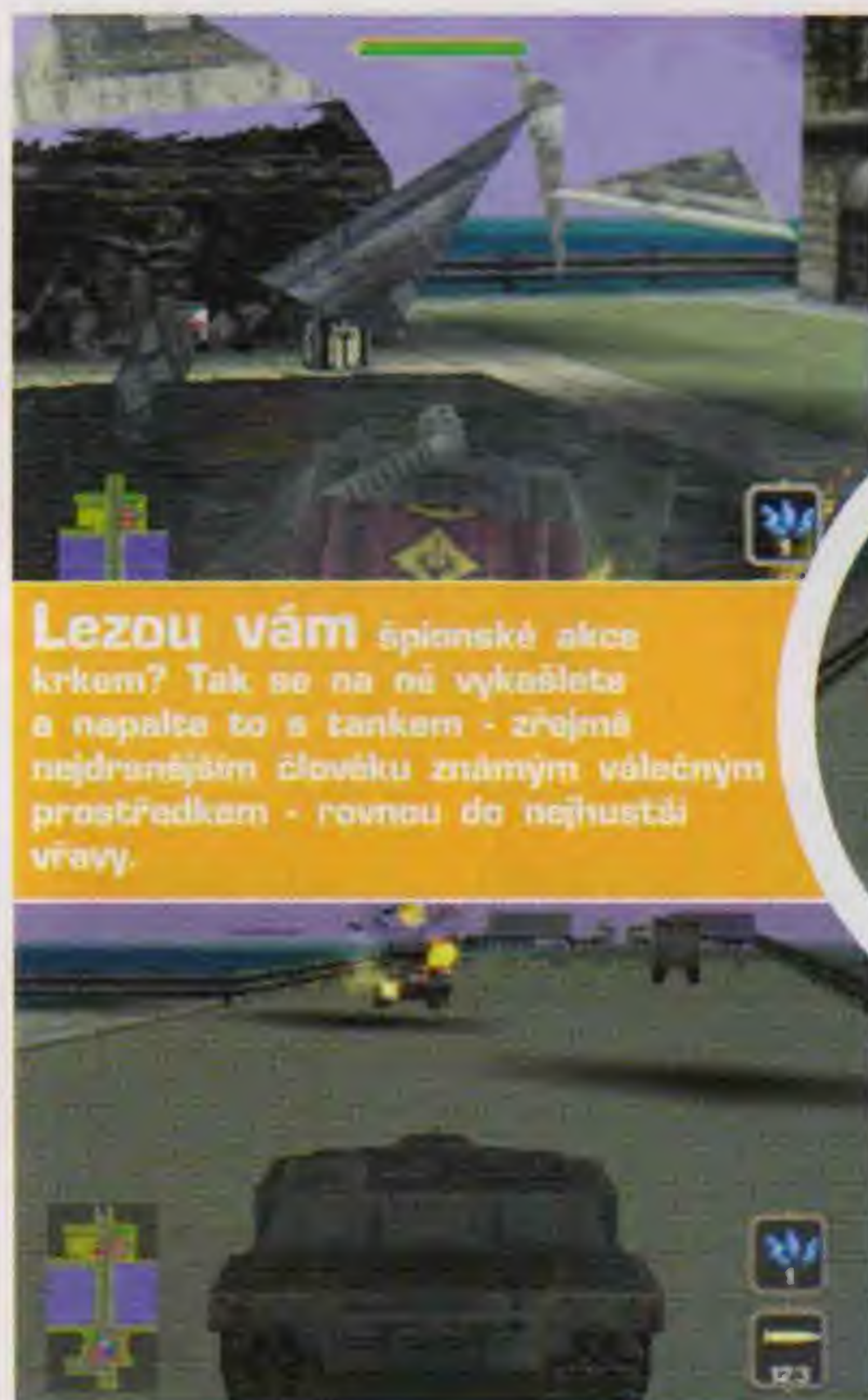
■ GRAFIKA:	Nezřetelná, auta působí příliš hranatě. <b>3</b>
■ HRATELNOST:	Působivý výběr okruhů, ale auta se špatně řídí. <b>4</b>
■ ŽIVOTNOST:	Vše visí na ubohé hratelnosti. A to není dobře. <b>3</b>

**CELKOVĚ**  
V konkurenci *Gran Turismo* a *Need For Speed* nevypadá *Test Drive 6* nic moc. Vlastně je horší než jeho přímý předchůdce *TD5*. A tak člověka napadne: k čemu to tedy je?

**4**

Z DESETI





Lezou vám špiónské akce krkem? Tak se na ně vykašlete a napalte to s tankem - zřejmě nejdramatičtější člověku známým válečným prostředkem - rovnou do nejvyšší vravy.



"Po dni stráveném ve vedru v tanku rád relaxuji tak, že si česů hrud."

MASAKR, TOTÁLNÍ MASAKR. VÍTEJTE V *GLOBAL ASSAULT*.



# BattleTanx: Global Assault

„Mrskne vás do světa tanků, zbraní a šílenství.“

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	3DO
■ VÝROBCE:	In-House
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

**LIBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**TWISTED METAL: WORLD TOUR**  
Dnes už je malinko zastaralá, ale i tak nabízí spoustu detailů a vzrušující akci.

**E**avme se chvíli o zápletkách. Jejich jediným účelem je často zařadit hru do nějakého prostředí, třeba i náhodně vybraného. Vezmeme-li to v úvahu, je *BattleTanx: Global Assault* zářným příkladem toho, jak neuvěřitelně směšný může příběh hry být. Někteří vtipálkové si sice mohou myslet, že post apokalyptický svět, z něž zmizelo 99,9 % žen, je skvělý nápad, ale v takovém případě by mezi lidmi propukly nemilosrdné spory.

Přesto že je to nechutná a směšná zápleтка, *Global Assault* je i tak slušně zábavná hra. Myšlenka už snad jednodušší být ani nemůže - řídíte tanky, sbíráte power-upy, střílíte po všem možném. Nijak zvlášť se nemusíte zatěžovat strategií a taktikou. Hra vás prostě mrskne do světa tanků, zbraní a šílen-

ství, což v tomto případě není nic až tak vážného. Srdcem hry je kampaň, která vás v sérii misí, kde plníte různé úkoly, protáhne po celé zeměkouli. V začátku vám hardware mnoho možností nenabízí, ale s postupem hry se dostanete ke lépe vybaveným tankům. Například Hover Tank může bombardovat i do stran a dává vám tak možnost pálit na nepřítele a zároveň se vyhýbat jeho střelám.

Vozidla v nabídce se liší jak obrněním, tak výzbrojí a rychlostí. Takový tank jako Goliath má k dispozici těžkou výzbroj a střílí velké hlavice, ale leze jako slimák. Naopak Moto je ze všech tanků asi nejmrštnější, ale stačí jediný zásah z Goliatha a je na cucky. Abyste ve hře vydrželi, musíte sbírat Tank Tokens - když zemřete, bude vás koupě nového tanku stát kolem deseti těchto

žetonů. Pokud žádné Tank Tokeny nemáte, hra končí. Všechno je pěkně přímočaré, ale potěšení ze hry se dostává především díky její upravenosti. Radost pohledět a engine hry si navíc lehce poradí se spoustou věcí, které se tu dějí všechny najednou. Přistihnete se, že odbočujete od přímého splnění úkolu mise a pohltní vás bitvy spočívající v honbě za power-upy. A pokud máte chuť na něco malinko méně náročného, je tu dalších šest herních režimů, které můžete hrát i v multiplayeru.

Ale stejně, ať je vzhled sebelepší, po čase vám začne připadat, že se *BattleTanx* opakuje stále dokola. Tanků, které můžete likvidovat, je tu sice dost a dost, ale za chvíli začnete toužit po něčem novém. Dokud ovšem nevypřchá první okouzlení, je to bomba. ■

Al Bickham

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Hladká, ostrá a rychlá. <b>8</b>
■ HRATELNOST:	Totální destrukce a jen malá špetka čehokoliv jiného. <b>7</b>
■ ŽIVOTNOST:	Všichni tam musíme. <b>6</b>

■ **CELKOVĚ**  
V nabídkách *BattleTanx: Global Assault* je cosi nebezpečně uspokojivého, ale nečekejte nic navíc. Vzrušující, byť krátkodobá zábava.

**7**

Z DESETI





**Kamera poskakuje** kolem, aby zachytila ty nejbrutálnější pohyby.



**Souboje** s barely možná nevypadají jako ta nejobtížnější činnost pod sluncem, ale tato tréninková úroveň je mnohem obtížnější, než by se mohlo zdát.

NEJPRVE TU BYLO *TURBO*. PAK *ALPHA*. A PAK *EX*. A TEĎ? EHM, *EX 2*.

# Street Fighter EX 2 Plus

“Stále můžete řetězit přivaly kopanců a ran.”

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	Virgin
■ VÝROBCE:	Capcom
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

**LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**TEKKEN 3**

Nejlepší bojová hra, která byla kdy vytvořena. Na žádném formátu zatím nenašla soupeře

**K**rál žánru 2D bojovek je bezpochyby Capcom. Dejme tomu, že by se všichni ostatní již před dávnými lety uchýlili do 3D, neustále vylepšovaná série *Street Fighter* by jim ale i tak vynesla záviděníhodné uznání v oblasti bojového žánru. *Alpha* ještě stále vzbuzuje nadšení strany 2D, ale tato poslední hra *EX* ukazuje, že si i Capcom razí cestu do souboje se třetím rozměrem.

Klíčem k úspěchu série *Street Fighter* byla odjakživa rychlost. *Street Fighter Alpha* a její četná pokračování jsou šílené podniky, kde se útoky a protiútoky střídají v rytmu srdečního tlukotu a vznikají tak hry nesmírné dovednosti. *EX2* se sice pyšní všemi pohyby plus 20 postavami 2D her, ale faktor rychlosti jaksí upadá. Je mnohem méně náročná a přináší tak

méně vzrušující zážitek, který se přesto vryje do paměti, protože jeho jediným posláním je udělat dojem na hráče.

*EX2* rozhodně není příšerně pomalá, ale rozšířené skoky a vylepšené rány vypadají malinko nevěrohodně, jako v nějaké snové sekvenci. Příval kopů a ran můžete stále řetězit do proslulých kombinovaných útoků, ale pomalejší tempo jim ubírá na působivosti. Nejzřejmější příčinou zpomalení jsou, přestože celé hře propůjčují mnohem serióznější vzezření, detailní polygonoví bojovníci.

Jakmile si zvyknete na línější tempo, začnete objevovat genialitu týmu Capcom. Pozadí hry je jednoduše skvělé - jak co se týče originality, tak detailu. Boje na startovací plošině na mysu Canaveral dodávají pozadí pouště i města realistický vzhled a i podoba

samotných bojovníků prodělala drastická zdokonalení. Vhodně jsou začleněné i důležité „Super“ útoky, které představují přehlídku neuvěřitelných řetězců kopů a ran, a Capcom zařadili prémiová kola, jež s nimi nováčky *Street Fighter* nenásilně seznamují; vystupuje v nich temná postava, kterou můžete porazit právě jedině použitím speciálního útoku.

*EX2* dokazuje, že jsou Capcom se svou 3D sérií na dobré cestě, prozatím však nelze mluvit o dokonalosti. Jde o zábavnou směsici, která ukazuje potenciál série jako celek, jenž je mnohem působivější. Je více než pravděpodobné, že se dočkáme třetí *EX* (ona již vyšla, ale na PS2, pozn. redakce), a pokud se opět zvýší otáčky na úroveň známou z 2D titulů, mohl by se *Tekken 3* konečně dočkat důstojného soupeře. ■

Steve Merrett

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín

**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Skvělé pozadí, úhlední bojovníci. <b>8</b>
■ HRATELNOST:	Chybí jí rychlost, ale uhlazená a zábavná. <b>7</b>
■ ŽIVOTNOST:	Spousty bojovníků, ale dětská obtížnost. <b>6</b>

■ **CELKOVĚ**  
Zábavná bojová hra, která však nesplňuje do ní vkládaná očekávání. Malinko pomalejší tempo zaostává za svízností svých 2D sourozenců. *EX2* je pohodovou přehlídkou grafických vymožeností.

**7**

Z DESETI



RÁNA ŽELEZNOU TRUBKOU DO HLAVY PROZÁŘÍ ŠEDIVÝ DEN.



## Road Rash: Jailbreak

### FAKTA

■ VÝROBCE:	Jailbreak
■ VYDAVATEL:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4



**oši z motocyklových gangů, to jsou dobří řízci, řekli si u Electronic Arts. Určitě by každý chtěl být jako oni.**

Hlavním hráčomagnetem hry *Road Rash: Jailbreak* je možnost převzatá z nereálných honiček typu *WipEout*, *Rollcage* nebo *Speed Freaks* - soupeře nemusíte jen předjet, můžete ho i zlikvidovat. Máte speciální tlačítka pro kopance, kterými vychýlíte protivníkovu motorku z rovnováhy, máte speciální tlačítka na úder železnou trubkou a máte k dispozici i komba s názvy jako Super Ninja Kick a Super Samurai Club. S kolizními efekty si někdo dal docela práci - když vy nebo někdo jiný nabourá,

udělá působivé vzdušné salto a jede po silnici po břiše. Problém je v tom, že tyto záslužné a příjemné vychytávky nejsou podloženy základem: motocykl má úplně triviální ovládání, které nejenže ani náhodou nepřipomíná jízdu na skutečné motorce, ale nepracuje ani s patřičně napruženými arkádovými postupy. A v režimu pro jednoho hráče jsou vaši soupeři debilci, kteří se od vás nechají mlátit kdykoliv a kdekoliv. Díky tomu je grandtheftovsky destruktivní potenciál hry prohospodařen, jak by řekli ekonomové, a křivka nadšenosti hráče tím pádem vypadá zhruba stejně jako graf keňského národního důchodu. ■

Štěpán Kopřiva



**"Letím! Já letím!"** S tím, abyste se vybourali opravdu efektně, si tvůrci opravdu dali práci. Ještě kdyby se tak věnovali i grafice.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Skřípe v zubech. <b>5</b>
■ HRATELNOST:	Destrukce sice má něco do sebe, ale není podložena kvalitou, brzy omrzí. <b>5</b>
■ ŽIVOTNOST:	Furt na jedno brdo (co to vlastně je brdo?). <b>4</b>

■ **CELKOVĚ**  
Dobrá vůle by byla, stejně tak snaha, aby hráči otrískaná kožená bunda s nápisem motocyklového gangu na zádech opravdu sedla. Problém je v tom, že co se týče závodů samotných, má hra poněkud řídké zuby.

**5**

Z DESETI

VY A VAŠE KOULE.



## Brunswick Circuit Pro Bowling 2

### FAKTA

■ VÝROBCE:	THQ
■ VYDAVATEL:	In-House
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 8



**kuželky jsou zábava pro drsné chlapy. Drsné a zoufalé chlapy. Jenom někdo takový by totiž mohl hmátnout po playstationovém kužellovém simulátoru Brunswick: Circuit Pro Bowling 2. Většinu času tu totiž člověk stráví tím, že sedí na laminátové sedačce s pětiděravou koulí v klíně a sleduje, jak to jeho soupeři s rozmachem metají do kuželek a dělají „Yes!“ gesta.**

Potud se atmosféru bowlingu, kde tvoří hlavní prvek čekání, až se dostanu na řadu, podařilo vystihnout perfektně. Hůř už dopadlo vlastní provedení. Brunswick používá herní systém jako golfogamesy,

ale na rozdíl od nich pracuje jen se dvěma faktory, jimiž můžete ovlivnit pohyb vaší koule: se směrem a silou, kterou ji hodíte. Celý virtuální bowling se tak po pár pokusech stává víceméně rutinní záležitostí, protože díky volně vlající obtížnosti má šanci trefit siluety pivních flašek na konci dráhy i prostorově lehce dezorientovaný slepec. Možná i prostorově těžce dezorientovaný slepec. Bez rukou.

Každý hod je trochu jinak akčně sestřihán z různých kamerových úhlů a vašimi soupeři jsou proslulí bowlingoví kingové, ale co je to platné, když chybí to hlavní: větší než malé množství zábavnosti. ■

Štěpán Kopřiva



**Vaše koule** se blíží... blíží... blíží... a trefila! To je ale překvapení!

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Bowlingisti chvillemi připomínají zombie. <b>4</b>
■ HRATELNOST:	Když použijete svého bratra jako jo-jo, asi se pobavíte víc. <b>3</b>
■ ŽIVOTNOST:	„Zavolejte doktora! Fibrilujel“ aneb životnost je velmi nízká. <b>3</b>

■ **CELKOVĚ**  
Je mi jasné, že někdo musí být první a vyzkoušet, jaký sport se pro zpracování hodí a jaký ne. Proč byste se měli stát pokusnými hráčskými králíky i vy? Nudnější než Brunswick bude už asi jenom simulátor orientačního běhu.

**3**

Z DESETI



...OPRAVDOVÁ, OD MATTELA!



# Barbie Super Sports

## FAKTA

■ VÝROBCE:	SCEE
■ VYDAVATEL:	Mattel
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2

**J**istě si vzpomínáte na ten zlatý dětský věk, kdy děvčata začínají poznávat, že své chlapecké vrstevníky mentálně převyšují.

Ti zaostalí hlupáčci již odmítají dále participovat na simulacích manželského života, v nichž by měli zaujmout hrdou roli peskovaného druha, jehož jedinou skutečnou povinností je bez sebemenší známky odporu co nejdůvěryhodněji předstírat, že směsice hlíny a písku na lopuchu dozdobená křemeny je tím nechutnějším ovocným náky-pem, s nímž se kdy jeho chuťové kalíšky měly tu čest blíže seznámit.

Ale jsme to právě my muži, komu je hra *Barbie Super Sports* určena. Tato na první

pohled ryze dívčí záležitost je velice názornou sondou do psychiky dospívajících žen, díky níž můžeme pochopit souvislosti několika ženských rysů. Ať už si zvolíte kterýkoli ze dvou nabízených sportů, které může Barbie ve hře provozovat (jedná se o in-line bruslení a snowboarding), vždy začínáte v obchodě, kde si musíte vybrat barevně sladěnou výbavu. Barbie se vám pak svěří s tím, že nakupování je ta nejlepší věc na světě, a vy po tomto ujištění utratíte všechny své poslední peníze, abyste ji tak učinili šťastnou. To, co následuje, se dá popsat už jen jako nuda bez konce, ale za tu trochu sebezapření to přece stojí, ne? ■

David "Ken" Dovole



**Ať na prkně** nebo na kolečkách, křehké blondýnce to prostě sluší všude.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Růžová a sladce lepkavá. <b>5</b>
■ HRATELNOST:	Pokrčit v kolenou, levá noha mírně dopředu, pravá v zákrytu a jedem! <b>4</b>
■ ŽIVOTNOST:	Jepičí. <b>4</b>

■ **CELKOVĚ**  
*Barbie Super Sports* patří mezi hry, jejichž absenci na herním trhu by pocítili nejzřetelněji bezdomovci, kteří si papíry z odhozených manuálů vycpávají na zimu obuv.

**4**

Z DESETI

TADY, TADY RYBIČKY. PODÍVEJTE NA TOHO KRÁSNÉHO PANA ČERVÍKA.



# Fisherman's Bait 2: Big Ol' Bass

## FAKTA

■ VÝROBCE:	Konami
■ VYDAVATEL:	In-House
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1

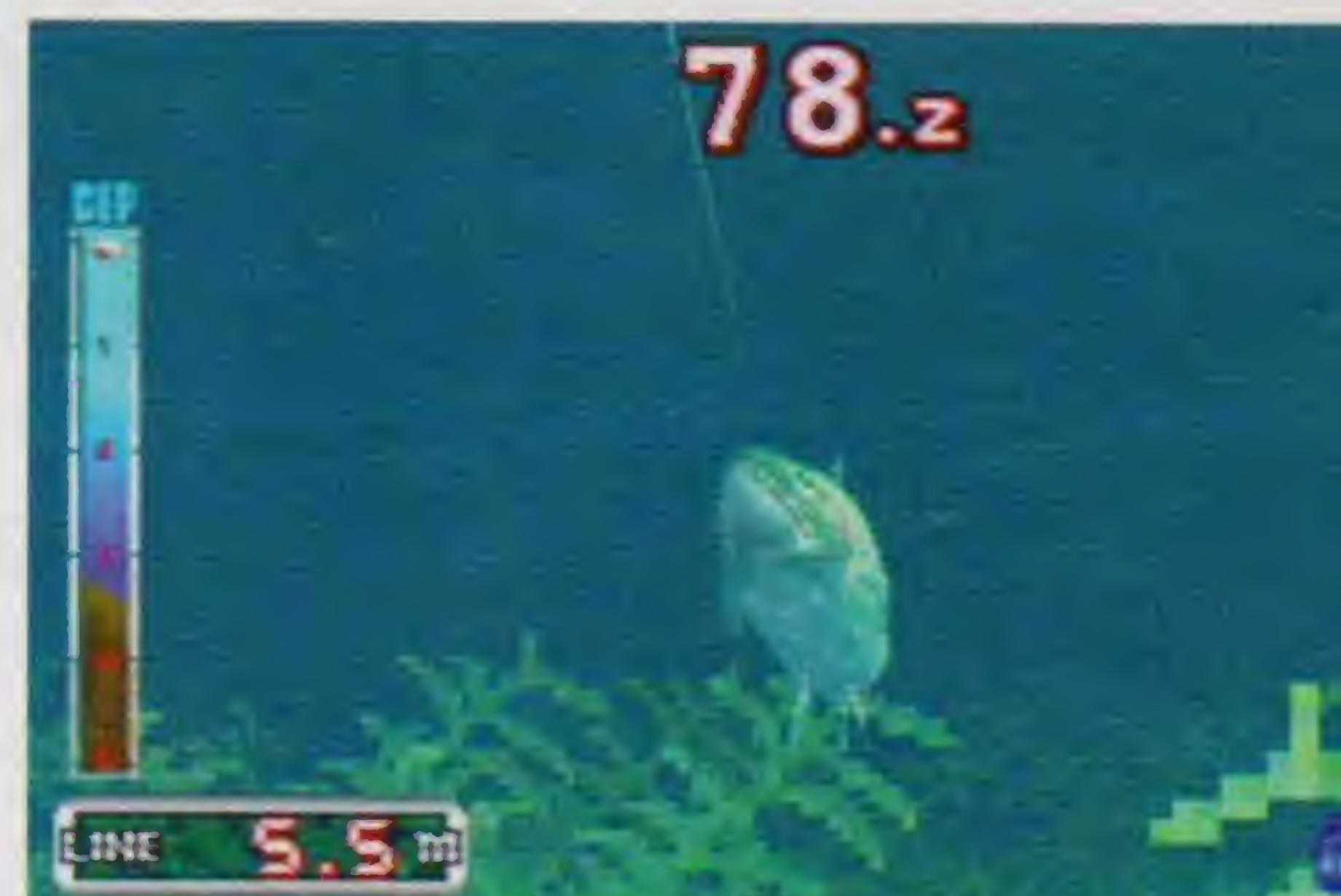
**T**ak jsme zase na břehu u vody s navijákem v ruce. Tentokrát je to ale pěkná dřina. *Bait 2* je vytvořena podle automatu a za každý kredit si tentokrát koupíte jen dvě minuty rybaření. Když ale ulovíte rybu, můžete si ty dvě minuty prodloužit. Čím je větší úlovek, tím víc času navíc získáte za odměnu.

Záseky naštěstí přicházejí hojně a rychle. Do aleluja si můžete chytat své oblíbené duhové pstruhy a modré úhoře, ale když dojde na sčítání kvůli limitům potřebným pro postup do dalšího kola,

nebudou vám nic platné. Tady se počítají okouni. Tito prohnaní obyvatelé hlubin se však bez boje nevzdávají.

Levý joystick vašeho Dual Shocku pohybuje prutem a pravý navijí vlasce. Jak na břehu škemráte své modlitby, rozdělí se obrazovka na záběry lovce zápasícího s prutem a na lovenou rybu, která sebou hází a trhá na háčku. Grafika je skvělá, komentátor vykřikuje „Dobrá ryba!“ a svižné tempo dělá z *Bait 2* zábavnou hru převyšující průměr rybářských simulátorů. ■

Jonathan Davies



**Závod** s časem dodává hře na napínivosti. Drsná hra. Opravdu.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Jakž takž ucházející záběry na břeh, ale dokonalé kroutící se ryby. <b>6</b>
■ HRATELNOST:	Celý rozdíl je v tom, že soupeříte také s časem. <b>8</b>
■ ŽIVOTNOST:	Nejlépe se hodí na krátké přestávky. <b>6</b>

■ **CELKOVĚ**  
Díky tomu, že se v *Bait 2* závodí hlavně proti času, postrádá meditativní kvality svých soupeřek. Vezmeme-li však v úvahu dokonalé animované 3D ryby, neměla by chybět ve vaší sbírce.

**7**

Z DESETI





CD/DVD/NET/COIN-OP

# RECENZE

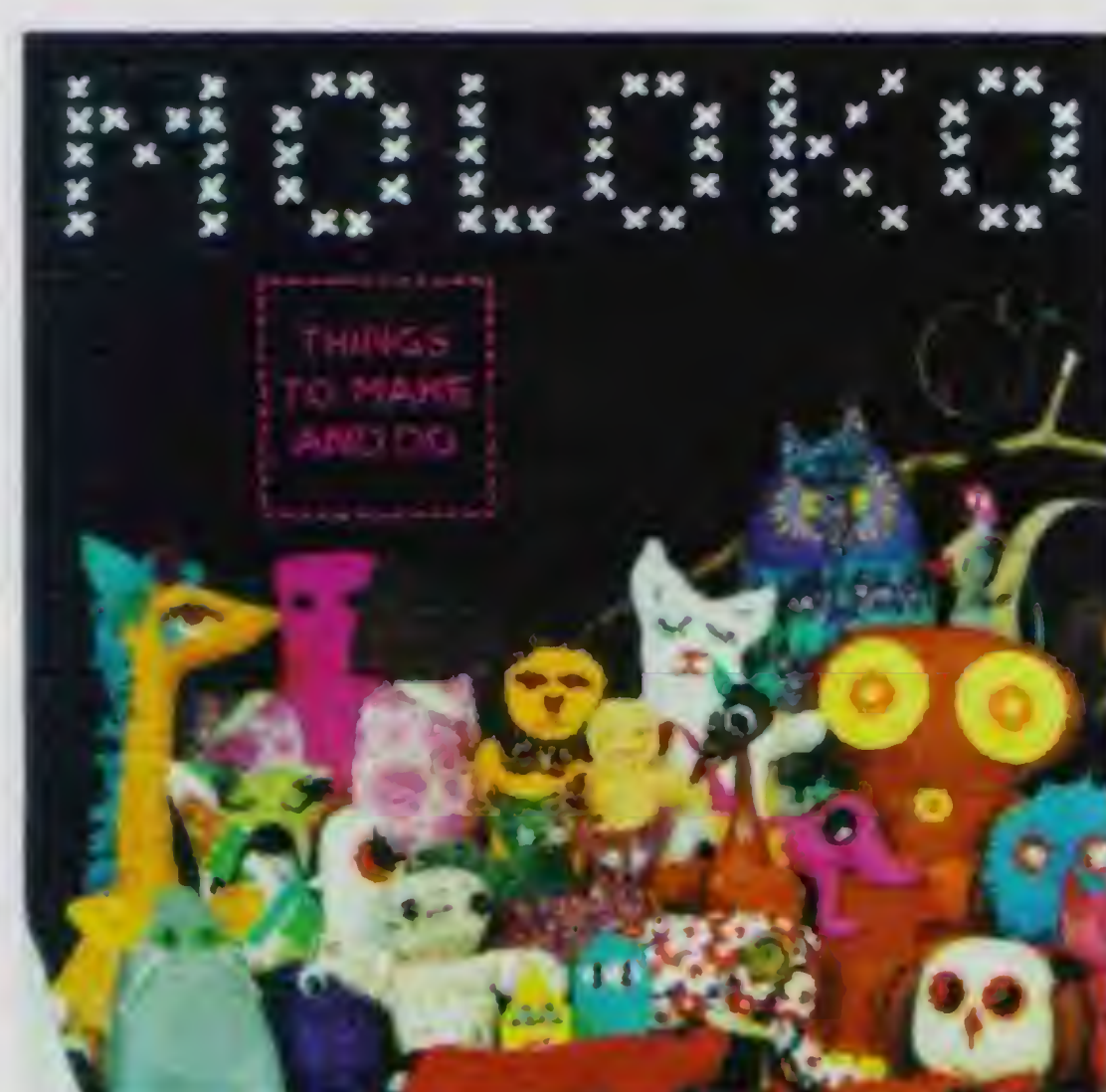
NEJLEPŠÍ NAHRÁVKY MĚSÍCE PODLE PSM

## CD MĚSÍCE

### MORCHEEBA Fragments of Freedom

**T**o je ale překvapení! Po dvou převážně melancholicky pomalých albech ve stylu kyselinového jazzu, jako by otočili o sto osmdesát stupňů čelem vpřed a nahráli ve všech ohledech odlišné album: v tématice pozitivní a s totální muzikantskou metamorfózou. Nová Morcheeba, to je především elektrické funky se silným vztahem k sedmdesátým létům a tahle dekáda se ještě projevuje v odkazech na klasické disko a old skoolový rap. Jen čarovný hlas Skye Edwards vám může při „slepém“ poslechu pomoci s identifikací. Není však moudré obracet se zklamáním k tomuto albu zády. Je to jejich zkouška hudební dospělosti, která prokazuje, že si mohou troufnout opravdu na všechno.

**VERDIKT:** Vědí, co dělají, a činí tak na výbornou. **9/10**

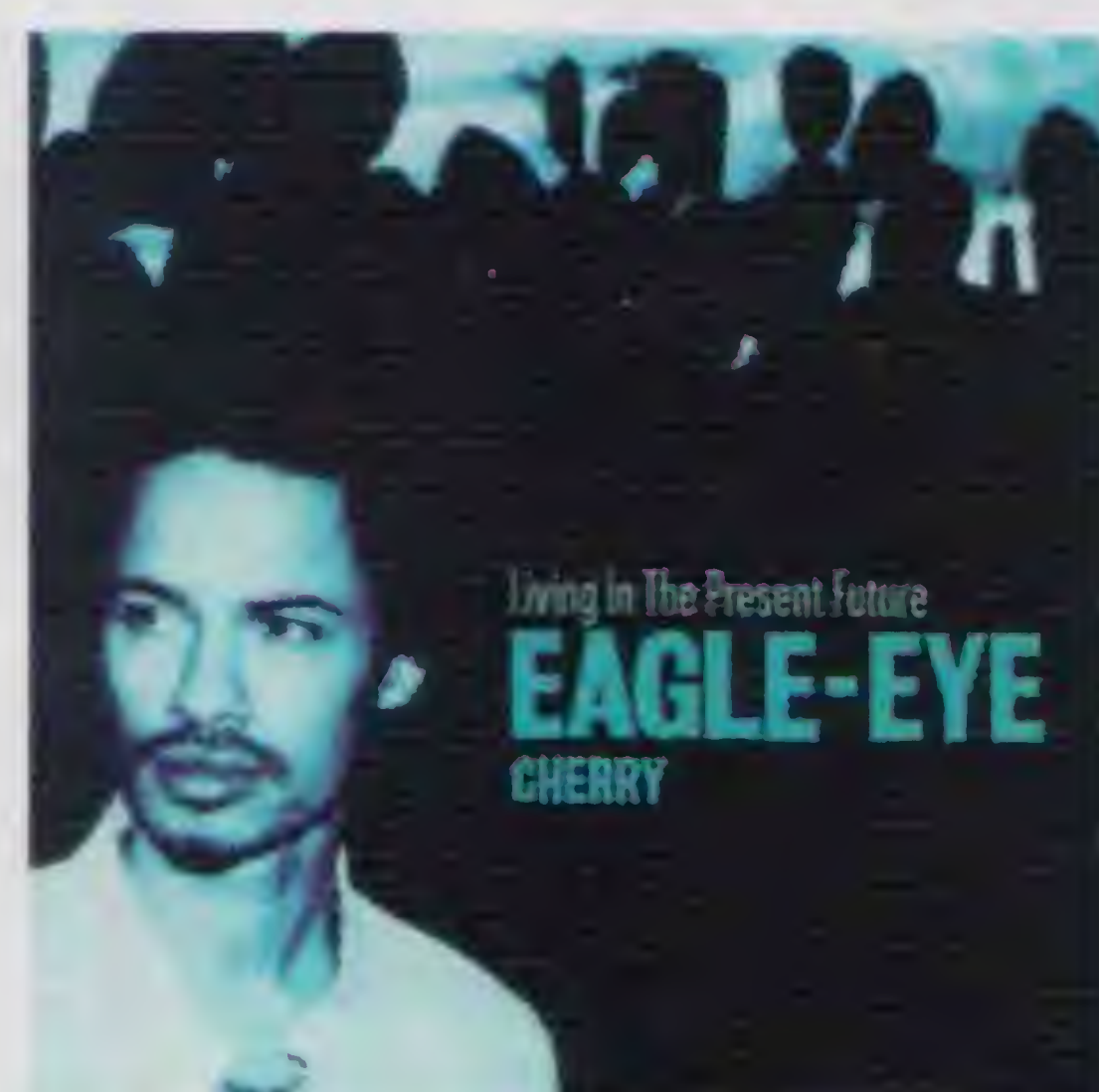


>>>V prodeji>>>

### MOLOKO Things To Make And Do

Hitu *The Time is Now* jste nemohli uniknout a málokterá žebříčková píseň si dokonale svůj úspěch zaslouží jako tato. Někdo výstižně řekl, že je to první taneční flák nahráný unplugged. Na albu však neheďte další takovou, každá skladba je úplně z jiného soudku. Starý model připomene *Pure Pleasure Seeker*, výrazně nejšílnější hned na úvod. Dočkáte se kytarových stěn à la heavy metal, baskytarového funky i (téměř) folkové balady. Moloko jsou všestrannější a pestřejší než dříve a pozitivní je, že nepodlehli své slávě po klubovém a hitparádovém úspěchu se *Sing it Back*. Po třech albech mají jasno se sebou a se svou hudbou.

**Verdikt:** Zábavné album s mnoha potenciálními hity. **9/10**



>>>V prodeji>>>

### EAGLE-EYE CHERRY Living in the Present Future

Syn slavného jazzmana Dona Cherryho a bratr triphopové divy Neneh nepadl daleko od rodinného kmenu. Vydal se směrem k rockující a bluesující větvi popmusic, a jak je patrné z obou alb (první vyšlo asi před třemi lety s hitem *Save Tonight*), vůbec se do ní nemusí nutit. Je to patrně jeden z nejpřirozenějších projevů ve světě „normálních písničků“ vůbec. S Eagle-Eyem neobjevíte nepoznané zvukové krajiny a ani si mezi přáteli nevybudujete image avantgardisty, ale na druhou stranu ho klidně můžete pustit svým prarodičům, aniž by hrozil vznik rodinné krize. Je to prostě příjemný společník, se kterým se budou kamarádit všichni.

**Verdikt:** Velký talent minus exhibice. **8/10**



>>>V prodeji>>>

### CYPRESS HILL Skull & Bones

Největší hvězdy hispánského rapu se rozhodly stát superhvězdami. A natočily dvojalbum *Skull & Bones* s mnohem přehlednějším zvukem a hitovými melodiemi. Druhé CD pak atraktivně zostrily za zvuků elektrických kytar. Výsledek se dostavil automaticky: dvojsingl (Rap) a (Rock) *Superstar* boduje vysoko v hitparádách a zároveň album působí pro dlouholeté posluchače desek I-IV trochu unaveným dojmem. Problém alba asi skutečně tkví v pročištěném a nablýskaném soundu, pryč jsou časy *Temple of Boom* a jeho chemicky labilního zvuku, který tak okouzli a osvěžil hiphopovou scénu. Otázka zní: co bude dál?

**Verdikt:** Muzikantsky to je krůček zpět. **7/10**



>>>V prodeji>>>

### PETER GABRIEL OVO

OVO je projekt, který slavný Peter Gabriel vypracoval pro oslavy přelomu tisíciletí v Dómu Millenia v Londýně. Pokud ho máte rádi především kvůli písničkám a jeho zvláštnímu hlasovému projevu, může vás zklamat. Hlasy tu zní, ale převážně patří přizvaným hostům a hudba má spíše konceptní charakter, neboť je psána pro scénu. Vlastně to je jakýsi soundtrack pro velkolepou oslavu, pompézní, umělecky ambiciózní a zvukově plný. Gabriel bohužel občas podléhá velikosti okamžiku, ale pořád je mnohonásobně opravdovější než třeba Oldfield či Jarre. Pokud ho máte rádi především kvůli hudbě k *Poslednímu pokušení Krista*, neváhejte.

**Verdikt:** Naštěstí to není jen formální cvičení. **8/10**

## Nejnovější webové stránky a saity

Ať už jste si právě koupili platinovou verzi *Tekken 3* nebo se chystáte na úžasný *Tekken Tag Tournament*, stránka [www.tekkenzaibatsu.com](http://www.tekkenzaibatsu.com) je pro vás absolutní nutnost. Najdete zde informace o všech *Tekken* hrách včetně nejpodrobnějšího seznamu pohybů na internetu. Kromě toho spousta obrázků a dokonce i filmčeků závěrečných animací a rovněž některých podivných pohybů. Dobře vypadající a perfektně funkční *Tekken Zaibatsu* z vás udělá lepšího člověka. Nebo alespoň lepšího bojovníka.



Chystáte-li se do hospůdky a nemáte v zásobě vtípek, kterým byste oslnili její osazenstvo, pak určitě navštivte *The Brunching Shuttlecocks* na adrese [www.brunching.com](http://www.brunching.com). Zde najdete generátor hospodských vtípků, a i když jsou anglické vtípky proslulé svou trapností, tyhle využijete. Kromě toho tady najdete i generátor textů Alanis Morissette a hlavně známý generátor akro-



nymů *C.Y.B.O.R.G.* Pokud přemýšlíte nad vysvětlením vlastního jména, zeptejte se *C.Y.B.O.R.G.*a. Náš šéfredaktor je například *Mechanical Organism Designed for Repair and Accurate Killing*. Eh.

**Justin Calvert**





## AVENGERS (Mstitelé)

**Režie:** Jeremiah Chechik  
**Hrají:** Ralph Finnes, Uma Thurman, S. Connery

Tak vám se líbí špionážní filmy? Tak bizarní špionážky podle kultovního seriálu by se vám zachtělo. Bondovy zlatý voči. Dostanete zmrzačený osekáný paskvil, který postrádá smysl, akci, napětí a smát se mu můžou jen infantilní zabijáci z oddělení SMERŠ. Scénaristický pazgřivec Don MacPherson dokonale pohřbil technicky dokonalou podívanou a režisér Jeremiah Chechik stvořil místo futuristického ironicky špionážního braku (kterým byla proslulá televizní předloha) jen chaotický trhanec obrazů. V tomto případě je i DVD formát bezmocný, zvláště když obsahuje jen povinný servis a produkční materiály. Máte všichni smůlu. Toto DVD by nezachránil ani technický génus Mr. Q.  
**FILM:** 2/10  
**ZVUK A OBRAZ:** 8/10  
**BONUSY:** 2/10



## EXCALIBUR (Excalibur)

**Režie:** John Boorman  
**Hrají:** Nigel Terry, Helen Mirren, Nicholas Clay

Artušovské téma ve své zatím nejdokonalejší podobě zahalené do monumentálních tónů Carminy Burany, které v dokonale vyčištěné zvukové stopě třesou reproduktory vašich domácích kin. Je fakt, že některé dodatečně vytvořené zvukové efekty zní trochu rušivé, ale jasný širokouhlý obraz dává rychle zapomenout. Největší fantasy epos mlátí na vaše dveře a stáří dvacet let nijak nesnížilo razanci jeho úderů. Lesklá brnění házejí prasátka do očí, hrdinná osudovost teče proudem kolem kulatého stolu z obrazovky. Warnerácké DVD je prostě všech bonusů a ani Merlin s tím nic nenadělá. Co říct. Klasika.  
**FILM:** 9/10  
**ZVUK A OBRAZ:** 8/10  
**BONUSY:** 0/10



## SOUTH PARK: BIGGER, LONGER AND UNCUT (SOUTH PARK: PEKLO NA ZEMI)

**P**eklo otevřelo svůj chřtán a vypustilo na nás to nejodpornější z televizní zábavy v neřadě a necenzurované formě - *South Park*, snímek odporný jak obsahem, tak provedením. Po spatření tohoto filmu se z vás stane stádo zvrácených vyvrhelů, kteří okamžitě znásilní své babičky (ti nejzvrácenější dědečky) a pak se vrhnou na veverky. Navíc je to muzikál! Každý, kdo viděl alespoň jeden díl, ví, že může čekat záplavu vulgarit, politicky nekorrektních vtipů, jízlivé satiry a mrtvého Kennyho. Ve filmu je to všechno, jen je toho mnohem víc a řítí se to na vás zběsilejším tempem (a zaručujeme vám, že si rozšíříte zásobu sprostých slov o několik úžasných novotvarů). Ale proč to vlastně psát? Všichni jste *South*

## “Rozšíříte si zásobu sprostých slov...”

*Park* už viděli a všechny veverky ve vašem okolí jsou už dávno usouložené k smrti. Co má DVD, co neměl film? Nic. Bonusová část je vychrtlejší než Hladovej Marvin. Je tu jen pár trailerů a to je všechno. Ale co, aspoň máte možnost užít si v dokonalém provedení skvělé scény, hitové písničky a kvantum prdů.

**Režie:** Trey Parker, Kyle Broflovski, Eric Cartman, Kenny McCormick, Terrance, Phillip a Satan

**Hrají:** Stan Marsh,  
**FILM:** 10/10  
**ZVUK A OBRAZ:** 7/10  
**BONUSY:** 4/10



## LAST ACTION HERO (Poslední akční hrdina)

**Režie:** John McTiernan  
**Hrají:** Arnold Schwarzenegger, Anthony Quinn, F. Murray Abraham

Je to past. Stejný film a dvě různé žakety. Jedna německá, druhá anglická. Obě však obsahují stejné české titulky. Vyberte si. Je to past-va pro oči. Nejvíce nedoceněný film Arnolda Schwarzeneggera, nadupaný nezapomenutelnými hláskami made in Shane Black (*Smrtonosná zbraň*, *Poslední skaut*), po poslední chlup na hlavě zavalený akční lavinou z dílny geniálního režiséra Johna McTiernana (*Smrtonosná past*, *Predator*). Je to v pohodě. V bonusové příloze křepčí AC/DC, trailer a filmografie taky nenaštvoou a o komentářích herců a režiséra nemluvě. Je to na vás. Podpořte svého Arnolda a tento disk si kupte.  
**FILM:** 10/10  
**ZVUK A OBRAZ:** 9/10  
**BONUSY:** 6/10



## HARD TARGET (Živý terč)

**Režie:** John Woo  
**Hrají:** J.C. Van Damme, Lance Henriksen

Proč si něco nalhávat. Je to béčko. Když přišel John Woo do Hollywoodu, nevrhali se mu producenti hned k nohám a nenabízeli mu stomilionové dotace na realizaci jeho masakrálních snů. Naopak mu dali k dispozici profláklé téma honu na člověka a Jeana Claudea „zaber můj biceps z levé strany, tak vypadá lip“ Van Damme. A John Woo se snažil. Z těchto odpadkových součástí sestrojil akční torpédo, které mu zajistilo, že už žádné béčko dělat nemusel. Zvukové efekty se tu ale mění v nevýrazné kuckání a to vše je překryto krásně znělým českým dabingem. Jediná šance, jak si film vychutnat, je pustit si ho v originálním jazyce.  
**FILM:** 8/10  
**ČESKÝ ZVUK:** 0/10; **OBRAZ:** 8/10  
**BONUSY:** 2/10

## Nejnovější mašiny z arkádové planety

Automatová komunita byla vždy hrdá na svou uzavřenost a tradici předchůdce herních konzol a toto pouto bude, zdá se, ještě posíleno poté, co se Sony rozhodla upravit hardware PlayStation2 do arkádové podoby. Tento krok umožní tvůrcům videoher vytvářet arkády s využitím PlayStation2 a vydávat hry nejprve do heren a teprve později do obývacích pokojů hráčů.



Podobně jako u filmu, kde jsou filmy prezentovány nejprve v kinech a později na videu, si i hry prožijí dva životy a znamená to i dvě velké výhody pro milovníky arkád. V první řadě se opět trochu oživí automatový byznys, protože vývojáři budou moci v klidu investovat do vývoje a počítat s větším ziskem díky vydání na domácí konzole. A za druhé automaty poskytnout vývojářům perfektní výkladní skříň s jejich novými hrami chystanými i na PlayStation2.

Sega zabudovala svůj Dreamcast chip do arkádové platformy již vloni a výše uvedený model již začal praktikovat mj. Capcom a také Namco. Sony se však nevzdává, a ačkoliv Namco pravděpodobně zůstane u svého tradičního spojení, ostatní hlavní vývojáři (Tecmo, Jaleco, SNK a Taito) dostali chipsety od Sony a plánují nové hry.

Daleko větší otázkou je, zda se do vývoje automatových her nepustí i Electronic Arts, Acc-laim nebo Eidos. Motivaci určitě mají, takže nezbyvá než doufat.

**Guy Woodward** je redaktor coin-opové bible, **AB Europe** ([www.ab-europe.co.uk](http://www.ab-europe.co.uk)).



PSM VERSUS...

# JIMMY WHITE

**MILAČEK PUBLIKA, NEJLEPŠÍ HRAČ NA SVĚTĚ... NE, NE, BOHUŽEL NIKOLI PSM, ALE MUŽ, KTERÉMU PŘEZDÍVAJÍ URAGAN.**

Text: Mike Goldsmith Foto: Martin Burton

**“N**o, to jste mě tedy skoro dostali...“ Asi nám to nebude te příliš věřit, ale tyhle slova vyřkl jakýsi James Warren White poté, co se nám podařilo do spodní pravé jamky dostat nejsnadnější žlutou kouli. A řekl to s úsměvem na rtech. Lišáckým úsměvem a s mrknutím oka. Hned zlikvidoval všechny ostatní zbylé koule a nám tak odepřel zážitek, o němž bychom si povídali až do příštího tisíciletí. Porazit tak Jimmyho Whitea v poolu. Jo, klidně si to přečtete znovu: Porazit. Jimmyho. Whitea...

No, tak se nám to nepodařilo a na nic se nevymlouváme (jasně, hráli jsme jak pitomci a Jimmy byl profesionálně až moc hodný), jenže vlastně nám to zas tolik nevádí. Hráli jsme totiž pool s Jimmy White, a to je samo o sobě hodné! S Jimmy White, jemuž přezdívali Uragan, publikum jej zbožňuje a média obdivují. Jimmy je prostě charismatická postava, a přestože nikdy nevyhrál světový šampionát (šestkrát se dostal až do finále) a v současnosti pravděpodobně nedosahuje kvalit Johna Higinse a Ronnie O'Sullivanova, je jistě nejpopulárnější.

Tedy, samozřejmě jen v zemích, kde je „kulébr“ populární - což Česká republika rozhodně není. Zbožňují jej doslova všichni - od malých prcků až po babičky v domovech důchodců - tedy tam, kde se dívají v televizi na kulečník. V Anglii když přijde do hospody, se musí doslova bránit, aby mu lidé neobjednávali pití.

„Lidi prostě baví, jak hraju, v tom to všechno je,“ říká Jimmy, cpe se tuňákovým sendvičem a odpovídá na naše otázky týkající se „kultu osobnosti v kulečníku“. „Prostě riskuju, jdu do toho na doraz, hraju rychle, což nikdo ze starších hráčů nedělá - a asi proto mě tak často poráží... A taky nějak došlo k tomu, že o mně někdo napsal nějaký věci. Byly to celkem blbosti, někdy totální šílenosti, ale tak nějak mi to v očích lidí pomohlo.“

Vskutku šílenosti. Tak třeba Jimmyho autobiografie - nazvaná *Za bílou koulí* - je úchvatná a šokující četba i pro toho, kdo se o kulečník vůbec nezajímá. Kniha je plná příhod, které z Jimmyho udělaly vděčný objekt zájmu bulvárního tisku. Nicméně White ze své minulosti vůbec nic neskrývá: „Dobrych 15 let života jsem strávil pouze u chlastu a hazardních her,“ přiznává otevřeně, ale teď se údajně sou-



**„Až se mi někdy za celý den nepodaří udělat stůl, hodím tágo do kouta - to je ale ještě daleko...“**

středí výhradně na sport, který jej tolik proslavil.

„Až se mi někdy za celý den nepodaří udělat stůl, hodím tágo do kouta,“ říká a s poněkud zavhlýma očima dodává, „a to myslím zatraceně vážně. Přesně jak to říkám. Až budu mít pocit, že prostě už nemám šanci vyhrát světový šampionát, jednoduše se na to vykašlu - to je ale ještě daleko. Zatím mi to docela jde. Až půjdu tady od vás z redakce, tři čtyři hodinky si zatrénuju a zítra mě čeká zápas s Tony Dragem o prachy. Není to žádná pálka, jen pár stovek

liber, to abychom měli nějakou motivaci...“

A v tom to přesně je. Ať už máte důvěru v Jimmyho kulečníkové schopnosti, či nikoliv, tenhle muž je natolik otevřený ohledně svých bouřlivých let, že prostě neodoláte a musíte se jej na tuto minulost vyptávat. Příklad? Dozvěděli jsme se, že Jimmy je nadšený rybař, a tak jsme si připravili *Bass Challenge* od EA. Takže Jimmy, prý rád rybaříš?

„Ale ani ne,“ říká, zatímco se rozbíhá hra. „Jo, chytal jsem kdysi ryby, ale to bylo na takový farmě, kde jsem se léčil z chlastu. Pracovali jsme na zahradě, což mě hrozně nudilo, no a pak vidím, jak jeden ze zahradníků chytá na jezeře ryby. A tak jsem s ním asi týden chytal, navíc mi ten týpek sehnal vycházky přes noc...“

Vidíte to? Každá věta je příběh sám o sobě, ať už mluví o Higinsovi („ten kluk se klidně porve ve výtahu...“), Ronniem O'Sullivanovi („Včera srovnal Williamse 9:1 - a my na něj zrovna vsadili 500 liber. No bylo to

k vzteku a Ronie ani nemoh smíchy mluvit...“), starších hráčích („Jo, ty by sem přišli v obleku a za pár babek by vám tu celý odpoledne předváděli triky.“), Ronnie Woodovi z Rolling Stones („On a Keith Richards hrajou vždycky před koncertem billiard, ale mají jen bílou a růžovou kouli, při tom se hádají a šermují tágy...“), kouření („Higgins si někdy zapálí i šest cigaret najednou - buď aby odradil soupeře, anebo prostě proto, že je fakt šílený kuřák...“) anebo vlastně čemkoli jiném. Takovéto rozhovory jsou prostě fantastické, navíc Jimmy - na rozdíl od většiny ostatních - reaguje naprosto bezprostředně. Chcete další příklad? Ptáme se ho, co si myslí o své nové hře *Jimmy White's 2: Cueball*.

„No přece nejsem blbec, abych svůj jméno propůjčil nějaké sračce,“ vyhrkne, načež se však přiznává, že hry vlastně ani nehraje, byť svým dětem už opatřil PlayStation2. „Archer (MacLeand, herní designér JW2) chtěl se mnou udělat hru už dávno. A tak vybral několik spe-



**„Podívejte, jak jsem řekl, o Bishi Bashi Special jsem v životě neslyšel.“**





**Jimmy White's 2** Cueball... Ted' už schází jenom rozhodčí, který by utišoval dav.

ciálních štouchů a dal je do hry. Ale já bych si to s chutí zahrál, i kdyby to pojmenoval po někom jiném.“

Člověk cítí sympatickou upřímnost a nadšení za vším, co Jimmy dělá - ať už to je hazard, chlast anebo prostě kulečník. A zdá se, že stejný přístup k životu bude mít i tehdy, až tágo pověsí na hřebík.

„Možná se pak dám na trénování,“ zasní se. „Je vám to jasné, sebrat pár nadaných kluků, dát jim nějaké základy, možná i trochu menežovat a prostě dohlídnout, aby neuvízli v síti nějakého podvodného manažera. Agenty tihle hoši nezajímají. Třeba Steve Davis měl štěstí, že narazil na Barryho Heama, ale jinak je v tomhle byznysu spousta křiváků - a na ty asi ukážu.“

Slyšeli jste? Jimmy se chystá rozpoutat bouři. Už po několika...  
 „Nakopu do zadku všechny, kteří ničí tuhle hru, stejně jako všechny manažery, kteří odrbávají hráče,“ pokračuje v zápalu spravedlivého hněvu. „Ty, kteří jsou slušní, ty nechám v klidu. Mohl bych to udělat už teď, ale asi počkám, dokud nevyhraju ten světový šampionát.“

Bohužel, na to si bude muset počkat ještě minimálně rok - letos skončil už ve čtvrtfinále.

Pokud by jednou Jimmy skutečně vyhrál, bylo by zajímavé sledovat, zda by udělal to, co vždy dělal, tj. že by svět kulečníku obrátil vzhůru nohama. Do té doby na něj čeká spousta rozhovorů, trénování, zápasů. Zbývá tedy poslední otázka: Jimmy, udělal bys v životě něco jinak?

„Jo, chodil bych dřív spát.“

Jimmy White, skutečný šampion. ■

**>>> Jimmy White's 2: Cueball** je v prodeji v každém dobrém obchodě s hrami. >>>



**„Vidíte, tady jste udělali chybu - vybrali jste prostě špatné tágo...“** vysvětluje nám taje kulečníku sám Jimmy White.



# TOP SECRET

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín



## TEKKEN 3

POWERLINE

Neustále si píšete o cheaty na tuto klasiku a nám se teprve nyní podařilo nalézt tip, který jsme dosud nezveřejnili. Spustíte PRACTICE mód a v menu 1P FREESTYLE současně stisknete **LT, RT, L1, L2, R1, R2, ←, ○**. Teď můžete ukládat svoje kombo a poté si ho zpětně přehrávat, dokud neopustíte PRACTICE. Komu se nechce pracně vybojovávat bojovníky klasickou cestou, může zkusit hrát v režimu pro dva hráče a všechny charaktery se po čase stanou hratelnými.

## RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

POWERLINE

Kromě vychytávek z minulého čísla lze ve třetím dílu *Resiho* odhalit také deník Jill Valentine, který obsahuje pár detailů o příběhu a dění mezi jednotlivými díly série, včetně toho co se stalo s Chrisem Redfieldem. Pro získání tohoto tajného spisu stačí získat všech třicet knih a dopisů. Poté bude první kniha nahrazena právě deníkem Jill.

Chcete-li si vytvořit speciální náboje, osmkrát přeměňte NEMIXOVANÝ střelný prach na náboje a po deváté se hra zeptá, jestli chcete vytvořit speciální náboje. Odpovězte kladně a získáte možnost dělat vylepšené náboje do pistole a brokovnice.



## FINAL FANTASY VIII

POWERLINE

### FINÁLNÍ LIMIT PRO QUISTIS

Až GF Siren dosáhne stého levelu, můžete vlastností „Tools RF“ přeměnit 100 Curse Spikes na Dark Matter a naučit tak Quistis limit, který je jedním z nemnoha způsobů, jak soupeři uškodit za více než 10.000 životů.

### POJÍDÁNÍ NEPŘÁTEL

Přeměněním karty PuPu nebo získáním GF Eden máte možnost používat příkaz DEVOUR, který má schopnost nastálo zvýšit například STRENGTH pozřením T-Rexaur.

Jak se stát členem Card Club Group? CC Group je skupinka lidí v Balamb Garden, kteří hrají karty. Můžete se stát členem a získat tak do sbírky některé vzácné karty. Musíte je najít a porazit, abyste mohli postoupit o třídu výše. Posloupnost soubojů musí být zachována.

- 1) Jack - Prochází okolo informační tabule v hlavní hale.
- 2) Club - Prochází okolo kavárny, ubytovny a parkoviště.
- 3) Diamond - Počkejte, až dvě dívky zastaví u informační tabule.
- 4) Spade - Občas stojí u výtahu v druhém patře (na prvním disku věnuje karty do začátku).
- 5) Heart-Xu - Ve třetím patře v kokpitu Garden. Vlastní kartu Carbuncle.
- 6) King - Promluvte si s doktorem Kadowakim a běžte se vyspat. Vybojujte kartu Gilgamesh a stanete se dalším králem CC Group.
- 7) Joker - Náhodně se vyskytuje v tréninkovém centru u Draw Pointu. Můžete od něj vybojovat kartu Leviathan.

Jestliže vám chybí některá z karet a už nemáte možnost ji získat, počkejte do doby, kdy na čtvrtém CD půjdete na finální souboj s čarodějnici, odskočte si do prostředního portálu a v Ragnakoku najdete všechny členy CC Group, ti nyní vlastní všechny karty včetně vzácných.

## LAS VEGAS

POWERLINE

### VÝBĚR LEVELU

V hlavním menu namačkejte **LT, LT, ○, ○, ○, ○**. Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.

### MÓD TŘETÍ OSOBY

Všechny zbraně - **○, ○, ○, ○, LT, LT**

Nesmrtelnost - **△, △, ○, ○, LT, LT**

Nekonečně munice - **LT, LT, RT, RT, ○, ○**

### MÓD PRVNÍ OSOBY

Všechny zbraně - **○, ○, ○, ○, LT, LT**

Nesmrtelnost - **△, △, ○, ○, LT, LT**

Nekonečně munice -

**LT, LT, RT, RT, △, ○**

### MÓD JEŽDĚNÍ

Nesmrtelnost - **△, △, ○, ○, LT, LT**

Nekonečné nitro -

**LT, LT, RT, RT, ○, ○**

Nekonečný čas - **LT, RT, RT, ○, ○, RT, RT, LT**



## MUPPET RACEMANIA

POWERLINE

Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start.

Všechny tratě - **○, △, X, ○, △, X, ○, △, X**

Všechny postavy a vozidla -

**△, ○, △, ○, △, X, △, △, X, ○**

Závěrečné titulky - **○, △, ○, △, X, △, ○, ○, △, X**

## JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

POWERLINE

Chcete-li si prohlédnout všechny filmy ve hře, je zapotřebí sebrat minimálně 20 draků. Poté se ukáže nová volba v hlavním menu - MOVIE.



# TOP SECRET

## GUILTY GEAR

POWERLINE

Pro odemknutí Baiken dohrajte ARCADE mód na obtížnost NORMAL bez toho, abyste využili možností pokračovat ve hře po ztrátě všech životů.

Chcete-li bojovat za Testament a Justice, dohrajte ARCADE mód na obtížnost NORMAL s tím, že můžete v průběhu hry využít Continue (pokračování ve hře po ztrátě všech životů).

## BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

POWERLINE

Kódy zadávejte jako heslo.

Nový gang: Brandon - SMSLGNG  
Nový gang: Cassandra - NSTYGRL  
Výběr libovolné úrovně - BCKDR  
Odemknutí všech tanků - THRTN  
Odemknutí všech zbraní - SRTHMB

## RESIDENT EVIL: SURVIVOR

POWERLINE

Ve hře se nachází celkem osm zbraní, najít jich můžete sedm a osmou můžete dostat jako bonus.

Glock 17 Handgun - Původní zbraň  
M8000 Handgun - Najdete ji v herně  
CZ-75 Handgun - Leží v nemocnici na stole  
Japanese WWII Lugged - Najdete ji v knihovně  
SPAS 12 Shotgun - Ve vězeňských sprchách  
M79 Grenade Launcher - Na parkovišti Umbrella  
S&W M19 Magnum - Ke konci hry ji objevíte v poschodí PLANT B1  
M20-A1 Rocket Launcher - Dohrajte hru s hodnocením S a odměnou vám bude nejlepší zbraň ve hře s nekonečnými náboji.

## STREET SKATER 2

POWERLINE

### ZMĚNA OBLEČENÍ

Vyberte si závodníka a zmáčkněte **L1, L2, R1** nebo **R2**.

### VYLEPŠÍ HRÁČE

**L1, R1, ←, →, R2, ←, R1, ←**

Všechna prkna **○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1**

Výběr všech postav **←, ←, ○, ○, L2, R1, →, R2**

Všechny tratě **←, →, ←, →, ○, ○, R1, R1**

Prohlížení filmů (otevře se položka v menu)

**R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1**

## SYPHON FILTER 2

POWERLINE

### PŘESKAKOVÁNÍ ÚROVNÍ

Pauzněte hru, zvolte položku Map Option (ale nepotvrzujte, jen na ni najedte) a dohromady podržte tlačítka **→, L2, R2, ○, ○, X**. Následně by se v menu voleb měla objevit položka „Cheats“.

### ARÉNY A POSTAVY

Ve hře je celkem 20 arén pro multiplayer, z toho je však pouze polovina k dispozici od samotného začátku. Rovněž z celkem 28 postav pro multiplayer je pouhá desítka k dispozici na startu. Zbytek arén a postav získáte tak, že v módu pro jednoho hráče získáte různé tajné předměty. Např. postavy ze *Syphon Filteru 1* získáte tak, že 8. misi dokončíte rychleji než za 3 minuty, a postavy ze *Syphon Filteru 2* získáte poté, co ve 20. misi vyběhnete po schodech v garáži a seberete M-79 z bedny.

## WU-TANG: TASTE THE PAIN

POWERLINE

### VŠECHNY POSTAVY

V hlavním menu namačkejte

**→, →, →, →, ←, ←, ←, ←, ○, ○, ○, ○**

### PŘEHRÁVÁNÍ HUDEBNÍCH CD

Při hře přerušte hru stiskem START, vložte hudební CD a můžete poslouchat svou vlastní hudbu z CD. Pokud by se zachtělo někomu poslouchat Wu-tang jen tak, stačí vložit CD do normálního přehrávače.

## DUNE 2000

POWERLINE

Pokud se bojíte, odkud na vás nepřítel přiběhne, přepněte se do výběrové lišty a zmáčkněte **X** a potom namačkejte **○, ○, X, △, △, ○**

# LETNÍ NOVINKY NA

# DVD VIDEO

## NEJDOKONALEJŠÍ FORMA DOMÁČÍHO KINA

- dokonalá a stálá kvalita obrazu i zvuku
- dobrá kompatibilita • mnohojazyčné verze • atraktivní design

## UNIVERSÁLNÍ VOJÁK ZPĚT V AKCI



### Speciální DVD bonus

- \* Widescreen formát \* Interaktivní menu \* České titulky
- \* Přímá volba scén \* Titulky v několika jazycích \* Filmová upoutávka
- \* Filmografie Jean Claude Van Damma \* Filmografie Michaela Jai Whita
- \* Filmografie režiséra Mica Rogerse
- \* Rozhovory s herci a tvůrci filmu \* Cvičení s Michaellem Jai Whitem
- \* Exkluzivní interview s Jean Claude Van Dammem



[www.video.bonton.cz](http://www.video.bonton.cz) • [www.videodomu.cz](http://www.videodomu.cz) • [www.bfun.cz](http://www.bfun.cz)

Neseženete-li u svého prodejce, objednávejte na adrese:

ČR - CČV, Konviktská 5, 110 00 Praha 1, tel.: 02/22092401,

fax: 02/22092402, e-mail: [ccv.klub@bonton.cz](mailto:ccv.klub@bonton.cz),

SR - BHV, Lazovná 12, 974 05 Banská Bystrica, tel.: 00421/88 41 55 015

# HOTLINE

Neznáte kombinaci pro piano v *Silent Hill*? Toužíte po cheatech na *Duke Nukem: Time to Kill*? Nevíte, jak udělat licenci v *Gran Turismu 2*? Blíží se den D - Oficiální Český PlayStation Magazín pro vás ve spolupráci s firmou Sony chystá unikátní hotline, na které se dozvíte odpovědi na všechny své otázky. No řekněte, může být něco snazšího?

Den D nastane 1. července. Telefonní číslo\* a kontaktní e-mail se dozvíte na našich internetových stránkách ([www.psmag.cz](http://www.psmag.cz)) a pochopitelně také v příštím čísle PlayStation Magazínu. Tak na co čekáte? Běžte si ještě pořádně vychutnat své zákysy, protože za pár týdnů jim budete moci s úsměvem zamávat na rozloučenou.

\* Službu neposkytují redaktoři PSM, nevolejte proto do redakce a vyčkejte příštího čísla. Díky.



# Nějaké dotazy?

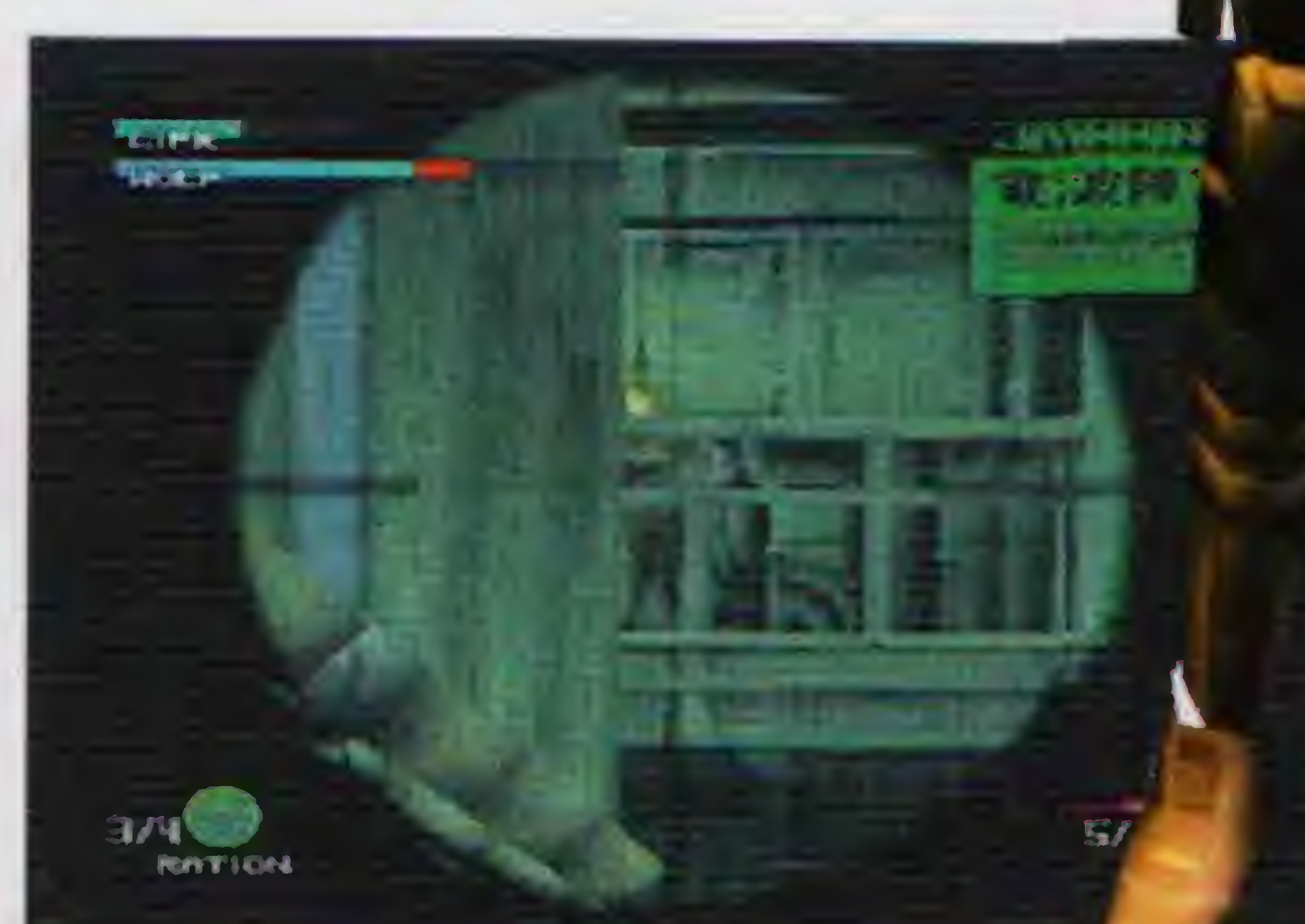
POŽADOVANO PAVLEM Z OLOMOUCE

## JAK... Odstřelit Wolfa

### METAL GEAR SOLID

Ač uzavřená a atraktivní, se Sniper Wolfem čeká na Solida Snakea nebezpečný souboj. Poté, co zasáhne Meryl, se ani v nejmenším nesnažte pokračovat v klasickém boji a raději se vraťte do zbrojnice B2 v hangáru tanků, kde naleznete PSG-1 odstřelovací pušku. Vraťte se do věže. Ještě než začnete se střelením, doplňte si energii a hlavně si vezměte Diazepam pro pevnou ruku a citlivé míření. Pak už to začíná naostro - nejprve asi dostanete pár zásahů, ale to je normální, a až

se zorientujete, bude vše mnohem snazší. Využívejte záře od zaměřovače a dechu, který napovídá její pozici. Je velmi důležité se trefit jako první, protože pokud zasáhne ona vás, nejen že budete zranění, ale také budete muset cíl znovu zaměřit. Až ji jednou zasáhnete, bude všechno mnohem lehčí. Jakmile se objeví, můžete ji střelit, než se zorientuje. Když je schovaná, nenechte se zlákat střelením krys, protože se z ničeho nic může objevit na druhé straně věže. Pak už jen uložte hru a hurá dál. ■



## CHEATY

Crash Bandicoot 3:

Warped

Spyro Demo

Na úvodní obrazovce stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, (X).

Uka Uka

Stiskněte

(△), (○), (X) a (□) dohromady. Můžete použít pouze jednou za život.

Duke Nukem:

Time to Kill

Výběr úrovně

Přerušete hru, stiskněte devětkrát ↓, dále ↑ a poté opusťte rozehranou hru. Zvolte volbu „Time to Kill“ v hlavním menu a pomocí ← a → zvolte úroveň.

Nesmrtelnost

Přerušete hru a stiskněte (L2), (R1), (L1), (R2), ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.

Nekonečné munice

Přerušete hru a stiskněte

←, →, ←, →, SELECT, SELECT.

Circuit Brakers

Všechny tratě

Začněte novou hru a paunzujte ji. Zvolte

Options/Sound, poté FX a stiskněte (L1) a (L2) dohromady.

Závody v noci

Ve chvíli, kdy začíná závod, stiskněte (L1), (L2), (R1) a (R2) dohromady.

POŽADOVANO MARKEM WOLFEM ZE ZNOJMA

## JAK... Z TÝMU DOSTAT CO NEJVÍCE

### ISS PRO EVOLUTION

Šťastný hráč je v ISS zároveň i kvalitním hráčem. Je tu přímý vztah mezi náladou hráče a jeho výkonem na hřišti. Střelec, který se cítí pod psa, má menší šanci na vstřelení gólu a brankář

s migrénou častěji chybuje. Chcete-li tedy zvýšit své šance na úspěch, vybírejte správné hráče. Jděte do obrazovky pro výběr sestavy a vyhledejte charakteristiku duševního stavu. Hráči, u kterých najdete oranžovou šipku, mají obrovskou motivaci, ti s šedou šipkou naopak téměř nemohou vstát

z postele. Podle tohoto ukazatele si vytvořte šťastný tým. Samozřejmě - pokud máte v týmu nějaké hvězdy, zvažte, zda by nebylo lepší je postavit i přes jejich depresi. Napůl připravený Ronaldo je totiž stále lepší než Romario v absolutní pohodě. ■





CHCETE-LI SE PODÍVAT NA STUPNĚ VÍTĚZŮ, NEOBEJDE SE TO BEZ VELKÉ DŘINY POD AUTEM. A TAK POKUD JSTE NIKDY NA AUŤÁKU NEDĚLALI VÍC, NEŽ VYMĚŇOVALI OLEJ, TADY MÁTE ŠANCI SE NĚCO NAUČIT.

PSM  
NÁVOD

# Gran Turismo 2 [část 2]

## TLUMIČE

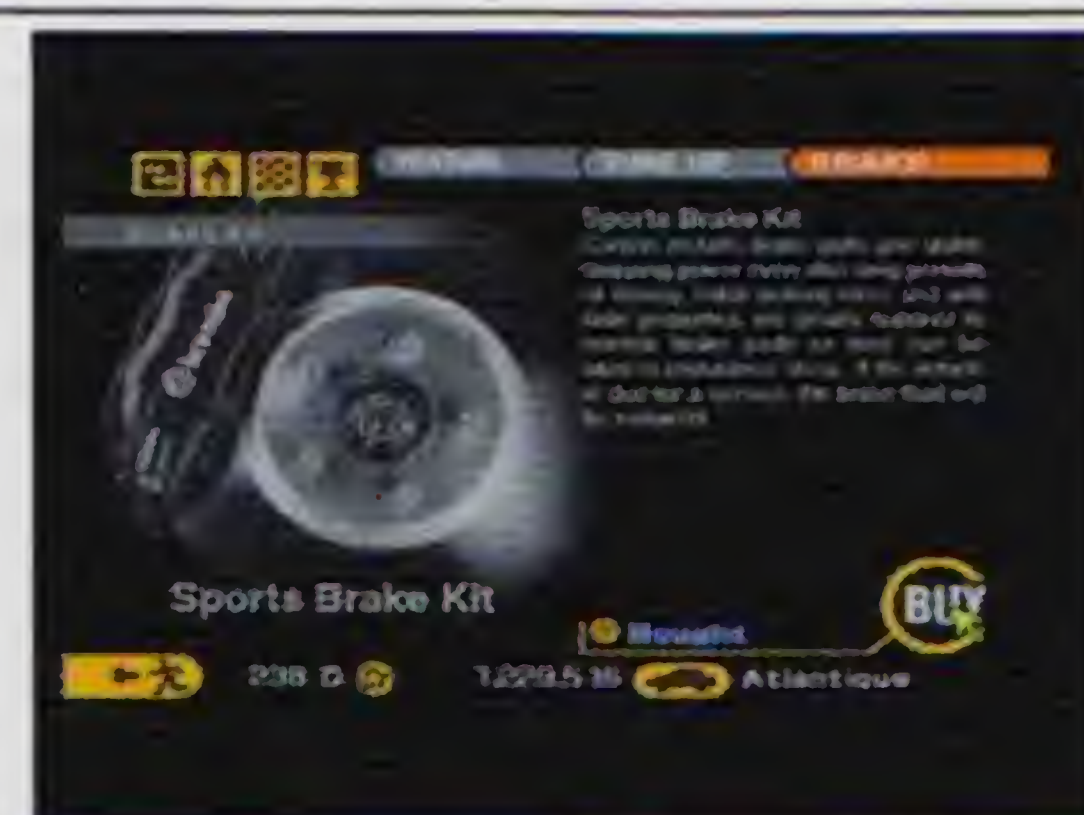
Tlumič motoru je jednou z prvních věcí, kterou musíte udělat, chcete-li zvýšit výkon auta a přitom nemáte dost peněz. Výrazně totiž posílí systém, který do motoru vhání kyslík. Motor s větším přívodem kyslíku potom lépe spaluje. Jinými slovy, více vzduchu znamená větší explozivnost a tím pádem vyšší otáčky. Výsledek sice není na první pohled tolik znát, neboť tlumiče nejmarkantněji pomáhají vyladěným motorům nebo motorům s turbodmychadlem. Nicméně za málo peněz máte možnost získat nějakého toho koníka pod kapotu navíc.



## BRZDY

### BRZDOVÉ DESTIČKY

Bezpochyby jedna z nejdůležitějších úprav, jaké na auťáku můžete provést. Nová sada destiček může výrazně zlepšit vaše časy, protože za málo peněz dokáže výrazně snížit dobu, za kterou auto z nejvyšší rychlosti uvedete do klidu. Díky tomu můžete na brzdy dupat později a také rázněji a přitom budete mít stále jistotu, že neskončíte někde ve zdi. Pro vytrvalostní závody je výměna destiček naprostou nutností, protože ty běžné by tak dlouhou trať prostě nevydržely.



### OVLADAČ BRZDOVÉ ROVNOVÁHY

Zablokování brzd je jedním z hlavních důvodů, proč auto nebrzdí tak špičkově, jak by mělo. Tento celkem drahý ABS systém proto zajišťuje, aby se vám od pneumatik už nekouřilo a abyste tak často nekončili rozmáznutí na bariéře. V kombinaci s novými destičkami má za výsledek větší stabilitu auta, které zvládá dokonce i ty nejprudší zatáčky s bravurou, a díky tomu zde můžete snadno předjet hůře vybavená auta. Bohužel u některých starších modelů, například Fordu GT40 Daytona, tuto technickou novinku nelze použít, neboť tomu brání brzdový systém.



## MOTOR

### POČÍTAČ

Tato věčička neovlivňuje přímo motor, ale dostává z něj více díky lepšímu vstřikování, takže při velkém zrychlení už nebude zažívat ta hluchá místa, kdy motor prostě nemá z čeho brát. Zrychlení by mělo být rychlé a naprosto plynulé, což samozřejmě oceníte hlavně při předjíždění, nicméně rozdíl to zas tak velký není, a tak po tomto vylepšení asi sáhnete až tehdy, až budete mít v garáži auto svých snů.



### VYVÁŽENÍ MOTORU

Tohle je zcela zásadní věc a vyžaduje dobrého mechanika - celý motor se rozebere, vyváží a pak dá znovu dohromady. Zrychlení je potom hladší a odstraní se i omezovač otáček (pokud auto nějaký mělo). Trochu se tím zvýší výkon, ale spíše u běžných motorů než u těch vybavených turbodmychadlem.



### VYČIŠTĚNÍ VÁLCŮ

Má-li být hlava válce výkonná, musí být čistá, což ovšem stojí nějaké peníze. Tenhle úkon je opět určen pro motory, které nemají turbo. Výsledkem je trochu více koní pod kapotou, jenže za cenu, za kterou byste pro většinu aut koupili slušné turbodmychadlo. Tedy velmi nákladná věc.



### VYLADĚNÍ NORMÁLNÍHO MOTORU

Pro ty, kdo nemají turbomotor, je tohle asi ta nejlepší věc. Za celkem málo peněz se vám zvýší otáčky a poklesne točivý moment. Takže z auta dostanete větší rychlost, což se bohužel projeví na pomalejším zrychlení, hlavně při jízdě do kopce. Nicméně i tak je to zcela nutná věc pro všechny auta s normálním motorem - úbytek síly totiž snadno vykompenzujete novou převodovkou.



### ZVÝŠENÍ OBSAHU VÁLCŮ

Jednou z možností pro auta s normálním motorem je i zvýšení obsahu válců. Motor se tak vlastně úplně předělá a výsledkem je větší kapacita, síla a i vyšší otáčky. Pravda, rozhodně to není levné, ale pokud nemáte turbo, stojí to určitě za to.





### ŘÍZENÍ

#### PŘEVODOVKY

Novou převodovku musíte vybírat tak, aby sedla přesně vašemu typu auta. První dvě nabízené převodovky sice dodají vašemu autu úžasné zrychlení, ale zase se sníží nejvyšší možná rychlost, což znamená, že jsou ideální pro okruhy s krátkými rovinkami, například Rome Short či Autumn Ring. Ovšem na jiných tratích budete hodně ztrácet, protože na delších rovinkách prostě nebudete ostatním autům stačit. A tak je rozhodně nejlepším řešením převodovka jménem Full Customised Service. Ta je sice dost drahá (stojí 11.000 kreditů), ale za tyto prachy získáte možnost převody nastavovat speciálně pro každý okruh a navíc je vybavena i automatickým systémem, a tak si ani nezašpiníte ruce. Prostě jenom posunete šoupátka a zpřevodování motoru se podle toho změní. Pro vyvážený převod, který se hodí pro většinu okruhů, doporučujeme ladit tak kolem 12. Pro maximální zrychlení posuňte doleva, pro větší maximální rychlost naopak doprava. Tohle je fakt dobrá investice.



#### SPOJKA

Když už jste dali tolik peněz do motoru, asi taky budete chtít, aby se ta hrubá síla přenesla i na silnici. Nejjednodušším řešením zajistit, aby se zvýšený výkon neztratil ještě dříve, než se dostane do převodovky, je koupit si pořádnou spojku. Máte tři možnosti a je na první pohled jasné, čím se liší: čím dražší spojka, tím větší kvalita materiálu, a čím vyšší kvalita, tím větší točivý moment a tím pádem i výkon, který skutečně budete mít k dispozici.



#### DIFERENCIÁL S OMEZOVAČEM SMYKU

Tento diferenciál umožňuje, aby se určité kolo točilo nezávisle na třech ostatních svou vlastní rychlostí. To zlepšuje záběr a zabraňuje to smyku, pokud jedním kolem najedete na nějaký volný povrch, například trávu nebo štěrky. Právě tato situace může často znamenat konec nadějí na dobré umístění. A protože k tomu dochází zejména u aut s pohonem zadních kol, tento diferenciál se uplatní hlavně u nich, neboť jejich hrubou silou dokáže zkrátit. Pro 4x4 a autáky s pohonem zadních kol je ale lepší dvocestný systém, zatímco autům s pohonem předních kol bude v pohodě stačit levnější jednocestný.



### OSTATNÍ

#### SNÍŽENÍ HMOTNOSTI

Zatímco u velikosti a výkonu auta existují určité limity, váha nikterak omezena není. Pokud peníze investujete do snížení hmotnosti,lepší se auto ve všech směrech, a to včetně nejvyšší rychlosti a brzdných vlastností. Jenom mějte na paměti, že každá modifikace musí být kompletní, než začnete upravovat něco jiného, jinak by to mohla být docela drahá sranda. Snížení hmotnosti je i tak drahé...



#### UHLÍKOVÁ HŘÍDEL A SETRVAČNÍK

Dvě levné úpravy, které slouží hlavně ke snížení celkové váhy vašeho vozu. Lehčí setrvačník sice v jízdě do kopce trochu sníží výkon, protože není tak masivní, ovšem u závodního auta je tento efekt zanedbatelný. Uhlíková hřídel nepatrně zlepší zrychlení auta.



#### TURBODMYCHADLO

V současné době je to módnější záležitost spíše u japonských aut než u jejich evropských či amerických bratranců. Turbo je v zásadě nejjednodušší způsob, jak z motoru malého objemu dostat mnohem vyšší výkon. Rovněž je to snadná a levná cesta, jak z normálního silničního vozu udělat přes noc závodní bestii. Negativem je fenomén zvaný turboprostoje, což je pauza, která vzniká při zrychlování, kdy se vytváří cykly a v přestávce mezi nimi auto nezrychluje. Ale tenhle efekt lze poznat hlavně u levnějších turbodmychadel - čím je turbo dražší a modernější, tím jsou tyto prostoje menší.



#### PNEUMATIKY

Nové obutí dokáže často zkrátit i ty nejuživější bestie. Taková Cobra se super hladkými sličky se stává celkem zvládnutelnou a Skyline bude dokonce ještě rychlejší. Čím měkčí je složení pneumatiky, tím lépe gumy sedí a tím rychleji se opotřebují. U většiny závodů to pochopitelně nevádí, nicméně v dálkových závodech na tom záleží hodně. Při těchto akcích totiž i tvrdá guma vydrží tak patnáct kol, zatímco středně tvrdá vám odejde za zhruba deset okruhů.



#### ZAVĚŠENÍ KOL

Co vám kdysi stačilo na dojíždění do práce, pro závody prostě nestačí. Nové zavěšení kol vylepší brzdné vlastnosti vozu, stabilitu v zatáčkách i to, jak auto sedí na silnici. Plně nastavitelná sportovní jednotka uspokojí úplně každého, nicméně pokud si nechcete příliš často špinit ruce, stačí vám i to nejjednodušší řešení - i s tím se vám pojezd mnohem lépe než předtím. Zcela zásadní věc, pokud máte starší auto nebo chcete jezdit ve vyšších úrovních.



#### ZÁVODNÍ ÚPRAVY

Přidat křídlo, spoiler, barvy, to je úplně poslední fáze úprav - pak se ze silničního auta stane skutečný závodní speciál. A asi vás taky bude stát poslední peníze, z nichž velkou část odčerpají tři úrovně snížení hmotnosti. Tato úprava umožňuje pozměnit velikost přítláčné síly nebo změnit barvy. Ani to však není nijak levné a často by bylo lepší investovat do nějakého nového auta.

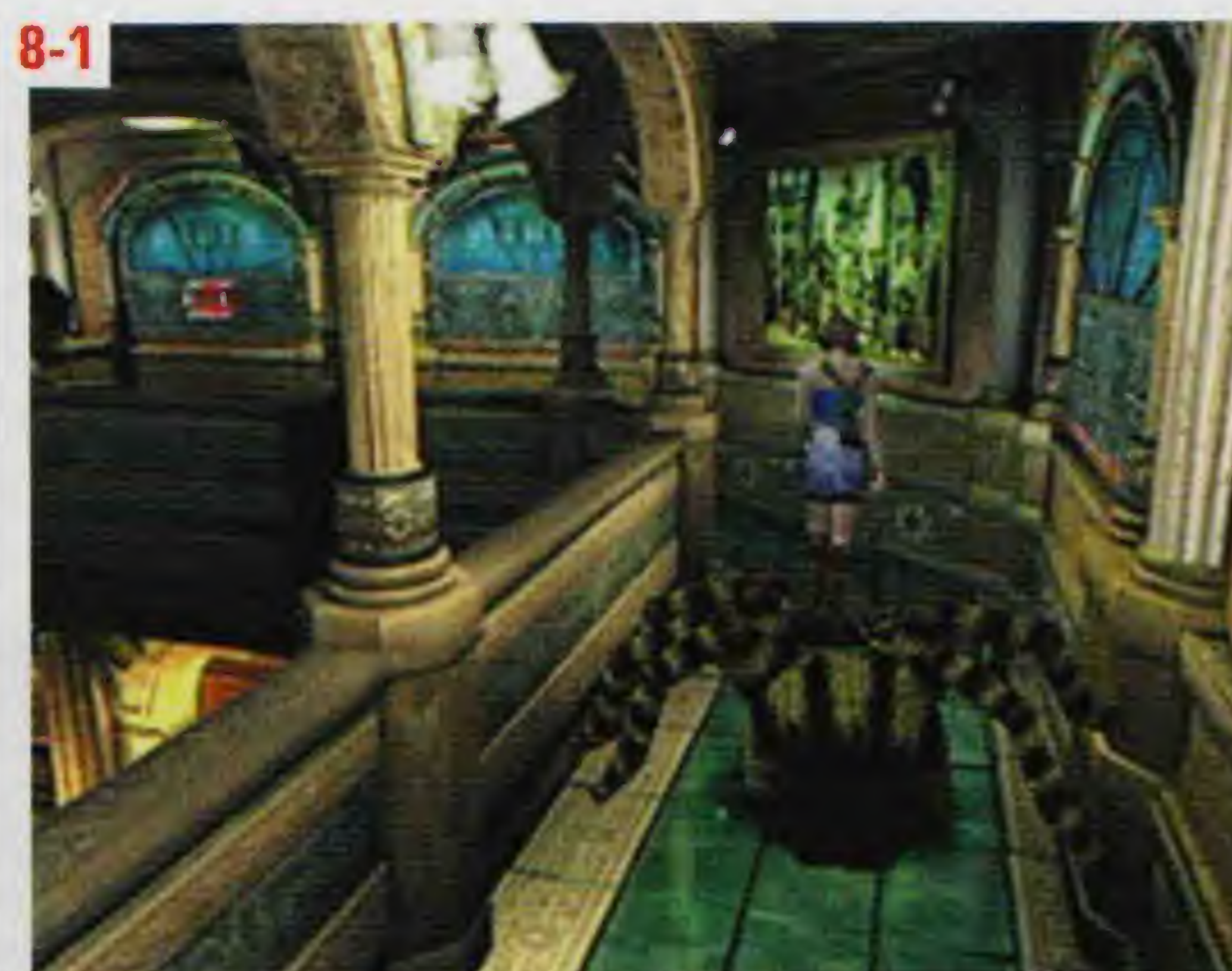




NAŠI HRDINOVÉ JILL A CARLOS JIŽ NA VLASTNÍ KŮŽI ZAKUSILI NÁSTRAHY RACCOON CITY A NYNÍ SE SCHYLUJE K ZÁVĚREČNÉMU SOUBOJI SE ZÁKEŘNÝM NEMESIS. POJĎME TEDY NA TO.

PSM  
NÁVOD

# Resident Evil 3 - Nemesis [část 2]



## 7 - OPĚT V LANOVCE

V zadní části lanovky použijte Mixed Oil a Fuse na ovládací panel a vychutnejte si sekvenci, ve které se objeví Carlos. Poté se zásobte rostlinami, protože Nemesis už čeká za rohem.

Bojujte s ním v předcházejícím vagoně a vyhýbejte se mu tak dlouho, dokud nevráží do střechy. Pak se do toho vloží Mikhail. Osvobodí se z vlaku, který se neovladatelně řítí krajinou, pomocí granátu a vy budete mít dvě možnosti. Buď vyskočit z okna, nebo zatáhnout za brzdu.

### MOŽNOST 1 - SKOK Z OKNA

Vyskočte z okna a celá scéna potemní. Až se probudíte, seberte potřebné věci a hru si uložte. **[7-1]** Nechejte si však trochu volného místa v inventáři. Přejděte do ložnice a seberte ze sejfu klíč Clock T. **[7-2]** Druhými dveřmi se vraťte do (SAVE) místnosti, kde vražíte do Carlose. Poohlédněte se v místnosti po nějakých užitečných věcech. Zelené dveře jsou zamčené, a tak se vydejte dál těmi druhými, za kterými najdete hlavní sál Clock Tower. Ze stolu si vezměte mapu Clock Toweru, mrtvole seberte Mine Thrower a poslechněte si dva hudební automaty u schodů.

Na dvoře si nasbírejte zásobu bylin a prohlédněte ciferník. Vaším dalším úkolem bude zaonačit to tak, aby

odbylo 12. (Potom přistane helikoptéra.) Vraťte se do hlavního sálu, projděte západními dveřmi a obývacím pokojem a dostanete se do místnosti s klavírem. Vyjděte odsud jižním východem a pokračujte do kaple. Přistupte k oltáři, vezměte si klíč Clock T Ladder a jděte zpátky do hlavního sálu.

### MOŽNOST 2 - STISKNUTÍ ZÁCHRANNÉ BRZDY

Zatáhnutí za záchrannou brzdu způsobí kolizi s několika auty. (Nakonec skončíte na dvoře Clock Toweru.) Sesbírejte zelené a modré byliny, a protože je hlavní vchod zamčený, použijte západní dveře. Před vámi se objeví místnost s klavírem - vydejte se dveřmi nalevo a pak do kaple. Sbalte všechny střelný prach a nezapomeňte na klíč Clock T.

Vraťte se do místnosti s pianem a klíčem (Clock T) si odemkněte severní východ. Po zhlédnutí sekvence posbírejte munici a přes dvoje dveře se vraťte do hlavního sálu. Mrtvému vojákově seberte minomet a rozpis instrukcí a ze stolu si vezměte mapu ke Clock Toweru.

Poslechněte si celý repertoár obou hudebních automatů a východními dveřmi se vydejte do knihovny. Zelené dveře jsou zamčené, takže odejděte těmi druhými. Pokračujte dál do ložnice, seberte klíč Clock T a vraťte se do hlavního sálu.

## 8 - HLAVNÍ SÁL

Ať už jste zvolili jakoukoliv variantu, měli byste teď mít dva klíče Clock T. Vyjděte po hlavním schodišti v sále **[8-1]** a vydejte se vzdálenými dveřmi. Oct-

nete se na balkoně. Prohlédněte si zelenou destičku a použijte klíč Clock T, což způsobí, že se spustí žebřík. Vyšplhejte po něm nahoru, vstupte do místnosti a zapněte hudební automat. **[8-2]**

VELICE pozorně si poslechněte melodii. Všimněte si, jak je rozdělena do šesti částí. Každé zapnutí posune tóninu té které části výš, nebo níž. Přehrajte si tedy všechny v obou polohách a zjistěte, která odpovídá počáteční melodii. Řešení se pokaždé mění, takže hudbu musíte poslouchat pozorně. ▶

8-2







► Najděte klíč Chronos, zkombinujte ho s klíčem Clock T a získáte nový klíč Chronos, který slouží k uctívání boha času. Jinak řečeno, je to klíč od zelených dveří (Green Door). Spusťte se tedy po žebříku dolů a vejďte dveřmi.

### 9 - HODINY

Čeká vás další rozhodování. **[9-11]**

S použitím ochranných brýlí proti světlu může Jill monstrum dostat. Projděte dveřmi a potom se vydejte Zelenými dveřmi do knihovny. **[9-21]** Jinak ho také můžete usmažit Power Cordem a poté vejít do Zelených dveří. Nemesis, ze kterého se kouří, vás ale bude následovat, takže na Zelené dveře použijte klíč Chronos a vstupte.

Vaším úkolem v této místnosti je zajistit, aby hodiny uprostřed odbyly dvanáct. **[9-31]** Každá z koulí, které uvidíte, má určitou hodnotu - Crystal (jedna hodina), Obsidian (dvě hodiny), Amber (tři hodiny) a každé ze tří hodin na tyto hodnoty reagují jinak - hodiny nalevo hodnotu odečítají, ty uprostřed ji přidávají a ty napravo hodnotu zdvojnásobují. Výchozí čas na středních hodinách je pokaždé jiný, takže neexistuje žádné univerzální řešení.

Abyste tento úkol lépe pochopili, ukážeme vám jeden příklad s počátečním časem pět hodin. Nejlepší způsob řešení by byl položit Crystal na levé hodiny, takže by se čas snížil na čtyři, Obsidian na prostřední hodiny, takže bychom dostali šest a na konec Amber na pravé hodiny, čímž by se čas znásobil na dvanáct. Hodně štěstí.

Zkombinujte Gold Gear se Silver Gear, abyste získali Chronos Gear, a pak vyšplhejte po žebříku v hodinové věži. Použijte Chronos Gear na mechanismus hodin a hodiny začnou odbíjet. **[9-41]** Bohužel se objeví Nemesis, sestřelí záchranou helikoptéru a nakazí Jill virem.

Příšera na vás teď může útočit z dálky pomocí svého chapadla, takže do ní vypalte celou zásobu granátů, dokud se v plamenech neodpotácí. Po skončení sekvence se přepnete na Carlose a vaším úkolem bude najít vakcínu pro Jill. **[9-51]**

### 10 - NEMOCNICE

Vydejte se do místnosti s trojmi hodinami, odsuňte veliký zvon. Objevte nové dveře. **[10-11]** Projděte jimi, zabij-

te zombie, zahněte doleva a vydejte se do nemocnice. Po několika krocích narazíte na tělo, které prohledejte. Zabijte Huntery, posbírejte rostliny a dveřmi napravo projděte do (SAVE) místnosti, kde projděte dalšími dveřmi dál. V místnosti seberte munici, rostliny, mapu nemocnice a kazeťák.

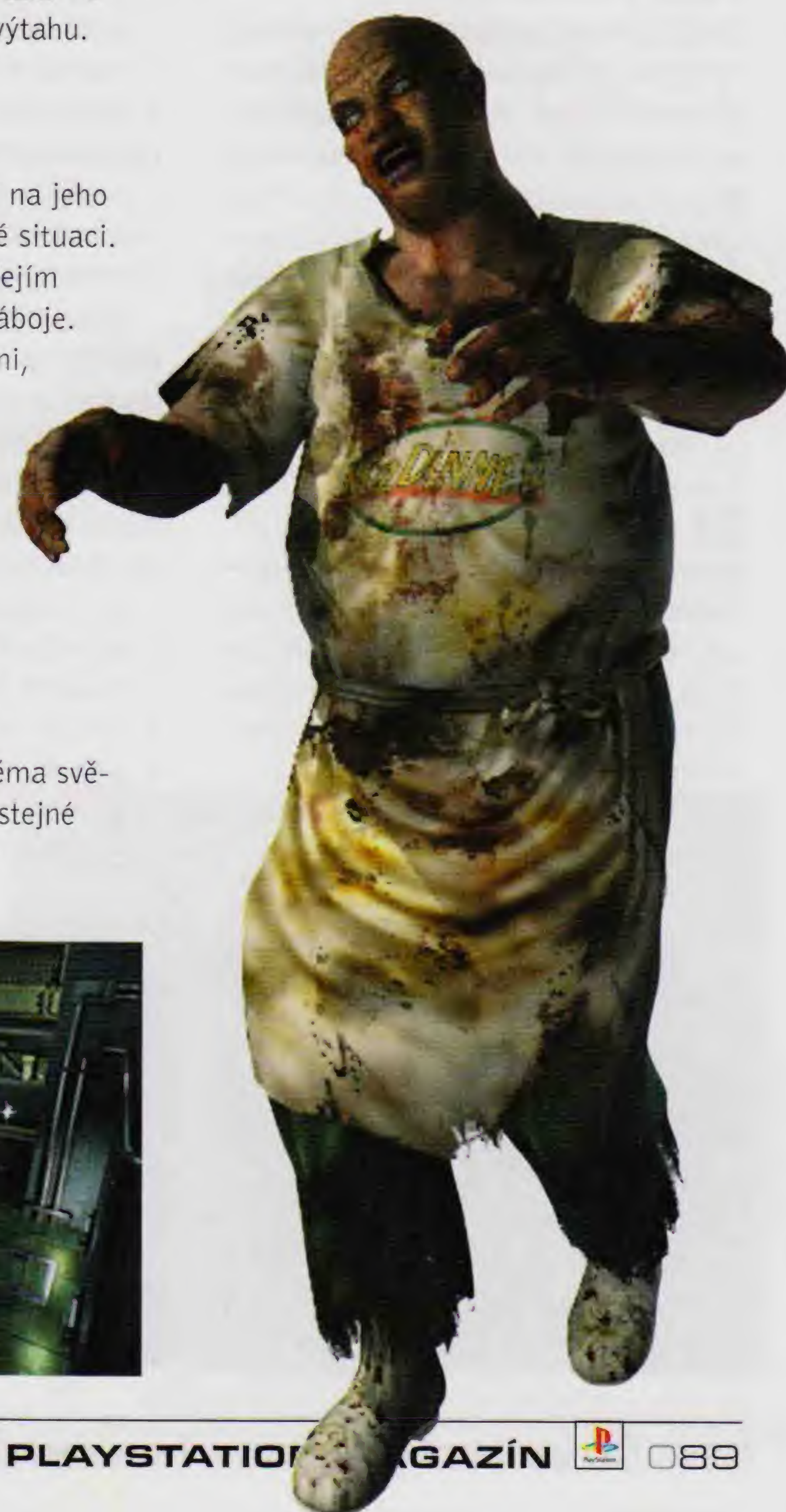
Poté jděte k blýskajícímu světlu, zmáčkněte ho a použijte kazeťák. To způsobí, že se otevřou dveře výtahu. Vejděte a sjedte dolů do B3.

#### B3

Proběhněte tunelem a dveřmi na jeho konci. Octnete se v překvapivé situaci. Vychutnejte si sekvenci a po jejím skončení seberte ze skříňky náboje. Potom projděte dalšími dveřmi, vezměte si Medium Base a utíkejte dál. Zapněte vypínač u červeného světla, což zapříčiní vyčerpání vody z tanků. **[10-21]** Rychle použijte Medium Base na stroj vedle a vyřešte hlavolam. **[10-31]**

Úkolem je manipulovat se dvěma světelnými sloupy tak, aby se ve stejné úrovni spojily. Tři horní páky

zdvíhají pravý sloup, dvě spodní zdvívají levý. Přesuňte první a třetí páku do horní polohy, pak druhou páku do spodní a vezměte si nově vytvořenou Vaccine Medium (vakcínu) a odejděte. Nebude to ale tak jednoduché, protože se osvobodí Frog Hunters. Udělejte si prostor, otočte se a oba je zastřelte. Po jejich eliminaci jděte do výtahu a vyjedte do 4F.







4F

Projděte do zadní místnosti, vezměte si klíč Sickroom a Photo D, vyjděte ven a vydejte se do pasáže, kterou jste předtím minuli. Uvidíte dvoje dveře. Vyjděte do prvních a dobře se podívejte, kde stojí kovová skříň se čtyřmi šuplíky. Cestou zpátky prohledejte mrtvého doktora u dveří, zapamatujte si číselný kód, který má u sebe, a dotlačte kovovou skříň se zásuvkami do další místnosti, a to do opačného rohu, než v jakém stála původně. **[10-4]** Pokud to zvládnete správně, opadá z ní barva a ukáže se sejf.

Napište kód, který jste našli u doktora, a vezměte si vakcínu. Zkombinujte tuto modrou vakcínu s červenou a získáte lék, který potřebujete. Teď už zbývá jen vrátit se k Jill. **[10-5]**

## 11 - PARK

Uložte si hru a zredukujte inventář tak, abyste měli zámek a několik volných míst. Jděte zpátky kolem velkého zvonu a ven na dvůr, kterým jste procházeli cestou do nemocnice. Celou cestu vás bude pronásledovat Nemesis, takže hejbněte kostrou.

Projděte dveřmi, seberte náboje a klíč Park. **[11-1]** Teď je hlavním úkolem dostat se do Dead Factory. Vyjděte tedy z místnosti se sejfem a vydejte se doleva a nahoru po schodech. Použijte klíč Park a projděte do hlavního parku. **[11-2]**

Vydejte se levou cestičkou a dolů po schodech na molo, kde projděte bránou na konci. Pokračujte dál a sestřelte červený barel, který zabije Huntera. Mrtvole seberte klíč Park a psaný rozkaz pro dozorce. Poté se vydejte zpátky do hlavního parku a projděte dveřmi napravo. Přejděte přes prkno a přečtěte si plakát patřící k dalšímu hlavolamu.

Důležitý je kód na zadní zdi. (Představují ho dvě černá kolečka nad dvěma bílými.) Zapamatujte si ho a vraťte se k ovládacímu panelu, kde ho použijete. Na zadání správného kódu máte jen šest pohybů, takže.

1. pohyb - Černé kolečko nahoru
2. pohyb - Bílé kolečko dolů
3. pohyb - Černé kolečko nahoru
4. pohyb - Bílé kolečko dolů
5. pohyb - Černé kolečko křížem
6. pohyb - Černé kolečko křížem

Teď zmáčkněte políčko Start a voda se vypustí. Vydejte se odkrytým tunelem a proběhněte vodou. Vyskočte na římsu nalevo a po žebříku vyšplhejte na hřbitov. Vydejte se spodní stezkou, odemkněte si klíčem Park a projděte dveřmi. Najděte železnou trubku (Iron Pipe) **[11-3]** a vraťte se do (SAVE) místnosti, kde si uspořádejte inventář. Zahodte zámek, ujistěte se, že máte zapalovač, a zapalte s ním oheň. Teď železnou tyčí rozbijte cihly a najdete skrytou místnost **[11-4]** s klíčem Park **[11-5]** a zprávou pro dozorce. Vydejte se na odchod a octnete se v další sekvenci.

Vraťte se na hřbitov, kde budete muset bojovat s hrobníkem. **[11-6]** Uložte si hru, zásobujte se zdravím a snažte se nalákat příšeru do vody, kde se uvaří. Až zemře, spustí se kovová mříž a ukáže se východ. Vyjděte, seskočte z římsy a vydejte se doleva a nahoru po žebříku. Vraťte se do hlavního parku a vydejte se cestou přes molo až k zamčené bráně. Ode-

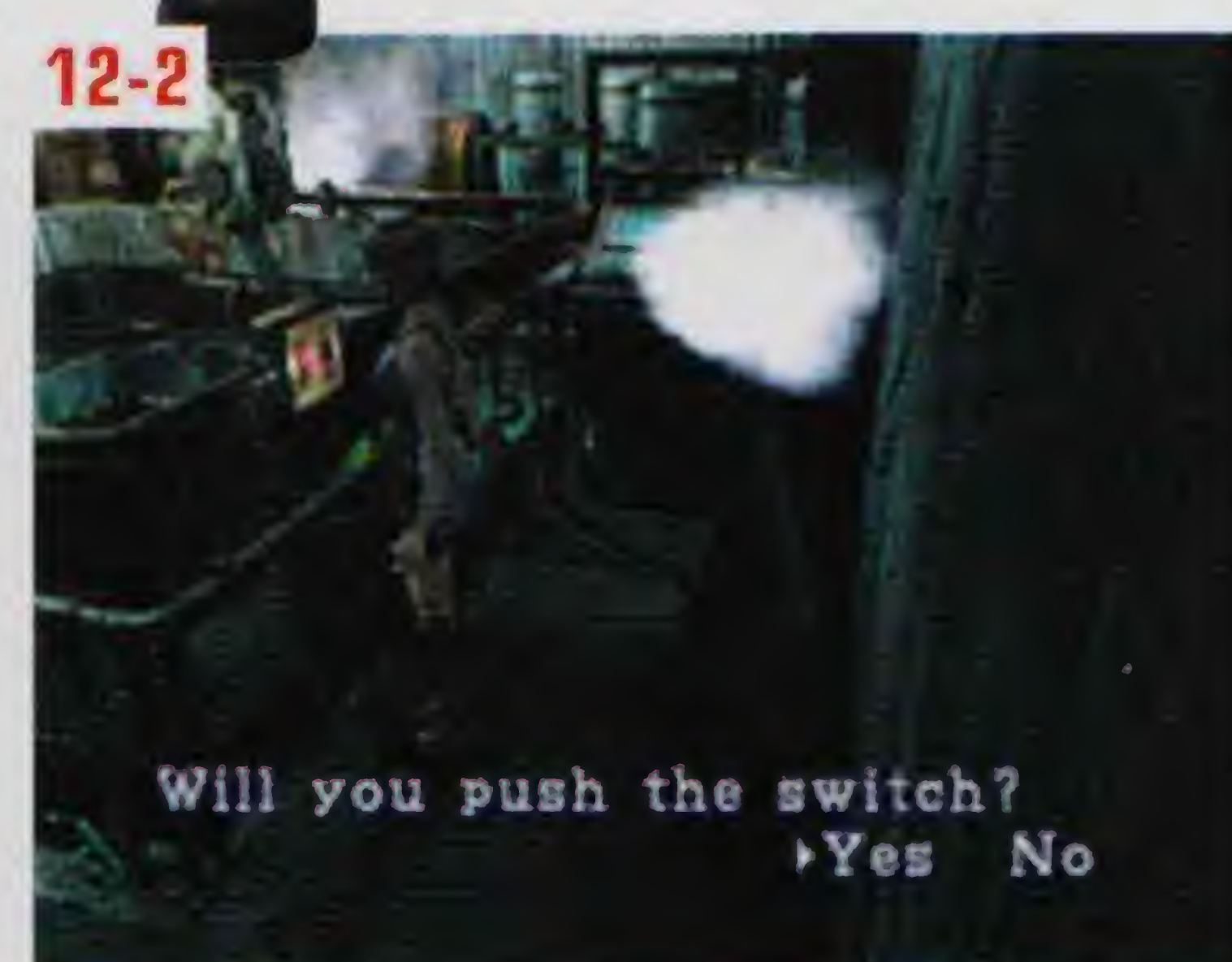
mkněte ji klíčem Park a vyjděte po schodech nahoru, kde se znovu setkáte s Nemesis.

## 12 - DEAD FACTORY

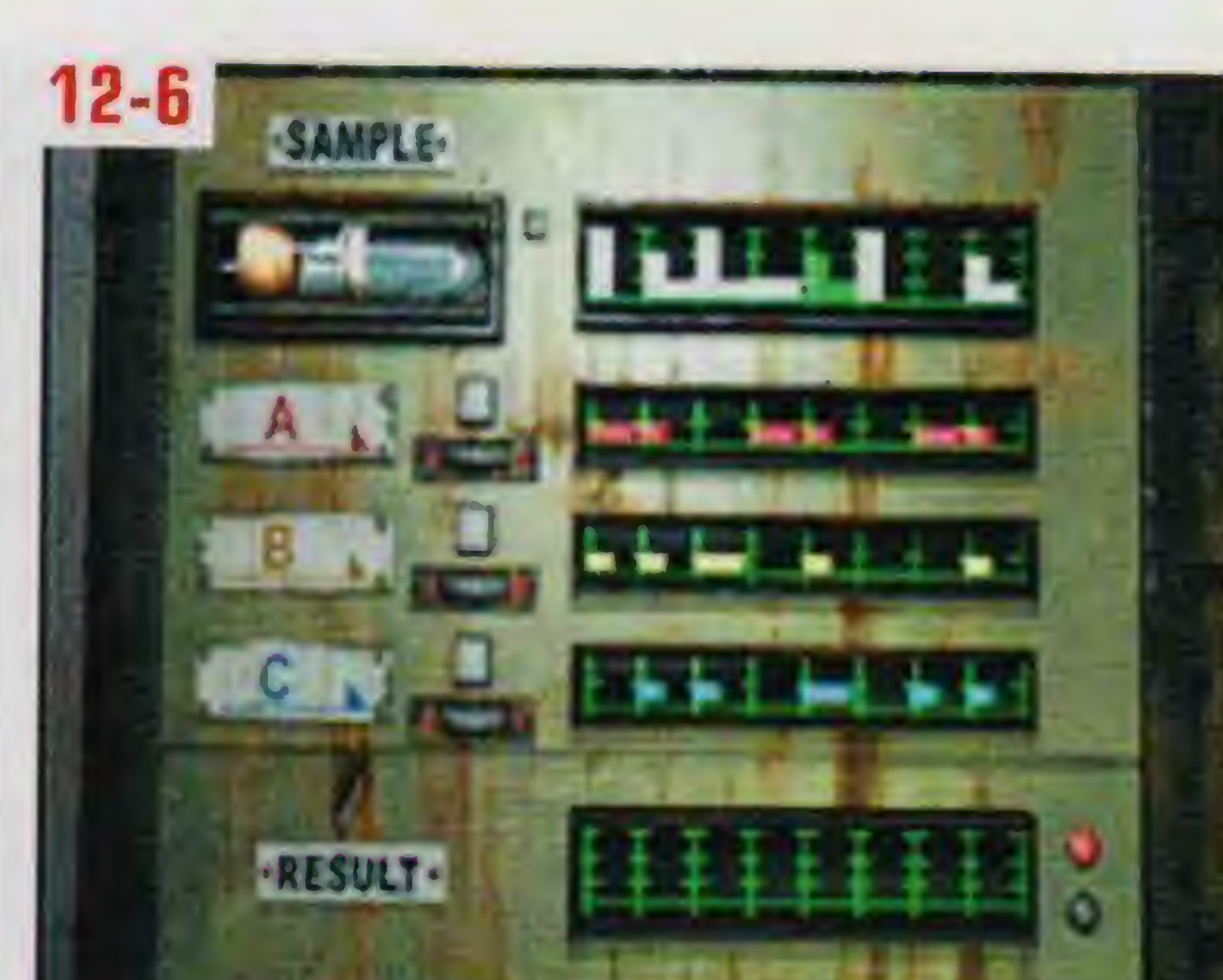
Tady máte hned od začátku dvě možnosti a vaše volba rozhodne, k jakému závěru dospějete. Buď můžete Nemesis shodit z mostu a utíkat k zadním dveřím napravo, kde vás čeká sekvence, nebo můžete skočit z mostu do stoky.

Pokud skočíte, vysoukejte se zpátky na římsu do místnosti se sejfem a pak přímo do laboratoře na testování vody, popsané níže. Seberte všechno potřebné, nezapomeňte na klíč Facility a připravte si co nejničivější munici. **[12-1]** Když si pozorně prohlédnete klíč, zjistíte, že je to víc než jen kousek kovu. Odejděte dalšími dveřmi, které vedou do parní komory.

**[12-2]** K vyřešení tohoto úkolu, musíte stisknout vypínače páry v určitém pořadí tak, abyste se dostali ►







► k ovládacímu panelu. Představte si, že jsou tři vypínače v pravém průchodu označeny A, B a C a ty dva v levém průchodu D a E. Zmáčkněte je v tomto pořadí: A, B, C, A, D, E, A, B a na konec C.

Vraťte se do (SAVE) místnosti, z druhé strany použijte klíč Facility na protější dveře a ze zdi si vezměte mapu. Zabijte zombie, vezměte si systémový disk a výtahem se svezte do prvního patra. **112-31**

### PRVNÍ PATRO

Jakmile opustíte výtah, napadnou vás Drain Deims, takže si před vystoupením připravte bouchačku. Utíkejte dolů po schodech, seberte munici **112-41** a vstupte dveřmi do stok. Vydejte se kanálem a projděte dveřmi na jeho konci. Uložte si hru, prohlédněte modrá světla, abyste získali Water Sample (vzorek vody), vyjděte ven a vydejte se dolů po schodech. Vložte Water Sample do vzadu stojícího

stroje **112-51** a odkryje se před vámi nelehký hlavolam. **112-61**

Teď musíte udělat to, že seřadíte tři tabulky A, B a C tak, aby když je dáte dohromady, odpovídaly vzorové tabulce. Pokaždé je to jiné a můžeme vám poradit jen tolik, že tabulka B má největší štěrbinu, takže je dobré s ní začít. Až se vám to podaří rozluštit, použijte na stroj po vaší pravé ruce klíč Facility. Zajistíte si tak možnost později získat raketomet. Vraťte se zpátky do předchozího patra a zjistíte, že dříve zamčené dveře jsou nyní otevřené. Projděte jimi a čeká vás sekvence.



Běžte dál, do stroje vložte systémový disk a opět na vás zaútočí otravný Nemesis. **112-71** Hodně mu ublížíte, když budete střílet do parních trubek na stěně. Až bude mrtvý, uvidíte něčí ztracenou Pass kartu, kterou seberte a použijte na čtečku

karet. Potom se vydejte zpátky do místnosti s párou a použijte Pass kartu na výtah. Pomocí klíče Facility odemkněte kabinet vzadu a seberte raketomet. **112-81** Teď se vydejte k místu, jímž jste vstoupili do továrny, a u vchodu použijte kartu. Projděte dveřmi a vychutnejte si další sekvenci.

Slezte po žebříku a spustíte poplach, takže máte jen několik minut, než tady vybuchne raketa. **112-91** Zásobte se zdravím a zbraněmi, které budete potřebovat pro závěrečnou bitvu, a projděte dveřmi na konci, za kterými najdete obrovské dělo a tři

balíky baterií. **112-101** Zasuňte první baterii a objeví se Nemesis, ještě větší a hroznější než obvykle. Teď zasuňte druhou a třetí baterii, čímž aktivujete dělo. **112-111** Nabití na dvě rány trvá asi 15 vteřin, takže tento čas využijte k tomu, abyste Nemesis nalákali do dráhy střel. **112-121** Zopakujte to asi tak třikrát nebo čtyřikrát a po celou dobu střílejte na Nemesis také z vlastních zbraní. **112-131** Až bude mrtvý, pokuste se odejít nově odemčenými dveřmi, ale netvor se znovu probudí k životu. Je čas na poslední rozhodnutí. Zastřelte ho, nebo vyklidíte prostor? Rozhodněte se sami. ■





# DOWNLOAD

ZAPNĚTE, NALAĎTE, VLOŽTE DISK, DÍVEJTE SE, HRAJTE... NEBO ŽE BY TO BYLO JINAK?



Ovládání může na první pohled vypadat trochu složitě, ale ve skutečnosti je fakt skvělé.

## UEFA Champions League: Season 99/00

■ VYDAVATEL	Eidos
■ ŽÁNŘ	Fotbalový simulátor
■ PROGRAM	Hratelné demo

**N**a CD je pro vás připraven přátelský zápas mezi anglickými účastníky Ligy mistrů, tedy Manchesterem United a Chelsea London, pochopitelně s autentickými hráči a aktuálními soupiskami. Jak jinak, můžete hrát sami, anebo je-li vám líbo, s kamarádem.

■ **Ovládání**  
**Základní ovládání při hře**  
 ↑↓←→ pohyb

**Bez míče**  
 ⊗ stisknout pro bránění nohou  
 ⊕ stisknout pro skluz  
 Ⓛ podržet pro sprint  
 Ⓡ stisknout pro změnu hráče

**S míčem**  
 ⊗ stisknout pro přihrávku  
 ⊕ stisknout pro vysoký pas / podržet pro přihrávku na delší vzdálenost

**R2** stisknout pro nakopnutí míče /  
 stisknout pro delší vzdálenost  
 ⊙ podržet pro tvrdou střelu  
 ⊕ stisknout pro kolmou přihrávku  
 ⊕ stisknout pro příčnou přihrávku (jste-li poblíž protivnickovy branky)  
 Ⓛ stisknout pro nakopnutí míče dopředu  
 Ⓡ podržet pro přiblížení kamery

**Míč ve vzduchu**  
 ⊗ stisknout pro přihrávku hlavou  
 ⊗ stisknout pro zpětnou přihrávku hlavou (jste-li poblíž soupeřovy branky)  
 ⊕ stisknout pro střelu hlavou  
 ⊙ podržet pro volej  
 ⊕ stisknout pro zpracování míče

**Brankář (s míčem v rukou)**  
 ⊗ stisknout pro rozehráni po zemi  
 ⊗ podržet pro výhoz / výkop  
 ⊙ stisknout pro spuštění míče na nohu

■ **Další informace**  
 Recenzi najdete ve 25. čísle PlayStation Magazínu a hra si nakonec vysloužila velmi solidní hodnocení 9/10.



**SPRÁVCE CD: Catherine Channonová**  
 Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu [playstation@score.cz](mailto:playstation@score.cz) či zasílat faxem na číslo 02/367 951. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

**J**ak řekla jedna malá tančící žabka, přišel čas na hudbu. Teď zas, úplně doslova, nastal čas zapnout světla a rozjet to na... sorry. Ale co, na disk jsme dostali video *Muppets*, takže je hned všechno o poznání veselejší. Kromě toho tentokrát uvidíte špičkovou *UEFA Champions League*, ultranásilný *Urban Chaos*, sádelnatý *WWF Smack Down* a prvotřídní *Everybody's Golf 2*. Jo a taky *Muppets*. Já osobně *Muppets* ráda... no fakt.

Catherine Channon

### POUŽITÍ DISKU 27

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.





**Mel je možná** trochu neohrabaný, ale na jeho herních schopnostech to vůbec není znát. Tuhle jamku byste měli snadno zvládnout na čtyři údery.

## Everybody's Golf 2

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNŘ	Golfový simulátor
■ PROGRAM	Hratelné demo

V tomto demu si můžete vyzkoušet, jak se hraje na travičce v Balata Country. Hrát můžete buď v roli Mela, nebo trochu agilnějšího Chipa. Hrát můžete jak sami, tak až se třemi kamarády. A jak na to? Je to tak snadné - jedním stiskem nastavíte sílu úderu, druhým přesnost (snažte se trefit přesně do vyznačeného místa).

■ **Ovládání:**  
 L1 / R1 vybrat hůl

**Před odehráním míčku**

↑/↓ pohyb kamerou  
 ←/→ kurzor pro zaměřování  
 SELECT ukázat statistiku

■ **Úder**  
 X nastavení síly a důrazu na

swingometru  
 přiblížit  
 oddálit  
 přidat sílu  
 L2 při odpálení ukázat různé sekce hřiště  
 R2 snížit trávu / resetovat kameru během zoomu

### ■ Další rysy

Kompletní hra má snad ještě více režimů, než je na světě golfových holí - Stroke Play, Match Play, Tournament, Vs, Nine Hole Par či Training, to jsou jenom některé. A všechny jsou přístupné v roli jakékoli ze 13 hratelných postav, mezi nimi najdete i... brrrr... Dana Fortesqua.

### ■ Další informace:

Recenzi si můžete přečíst právě v tomto čísle, a jak už asi tušíte, tahle hra nedopadla vůbec špatně a je důkazem toho, že i golf může být zábavná a především ohromně jednoduchá hra.



**Nejprve** začínáte jen s holýma rukama, ale jakmile naleznete meč, budete schopni zombíky jednoduše dělit na několik částí.



## MediEvil 2

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNŘ	3D akční adventure
■ PROGRAM	Hratelné demo

Váš úkolem je zabránit zlému lordovi, aby ovládl armádu zombíků potulujících se po londýnských ulicích. V našem demu se Dan ocitl bez zbraně ve starém muzeu, a tak jděte do první místnosti, rozbijte sklo, vezměte si meč a připravte se na tvrdou strašidelnou bitvu plnou drkotajících zubů.

### ■ Ovládání:

**levá páčka/**

↑↓←→ šipky pohyb/ šplhání

**pravá páčka/**

ovládání kamery / při rozhlížení

X jednou stisknout pro jednoduchý úder

X dvakrát stisknout pro dvojitý úder

X třikrát stisknout pro kombo

○ druhý útok (stisknout

△

△

○

L1

L2

R2

SELECT

a podržet pro superútok)  
 bránit se (se štítem)  
 uhnout se (bez štítu)  
 výpad v běhu  
 výskok  
 stisknout pro změnu cíle  
 podržet pro pohyb kamery  
 doleva  
 podržet pro pohyb kamery  
 doprava  
 otevřít inventář

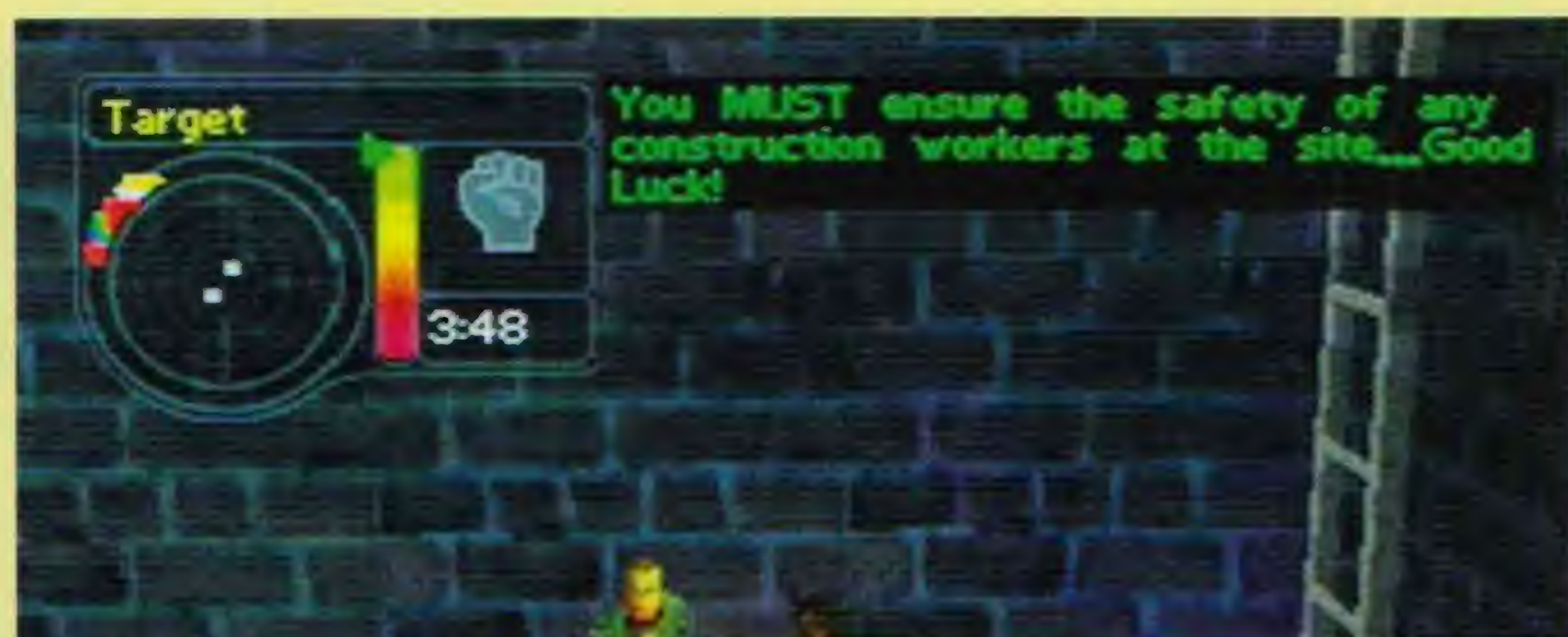
### ■ Další rysy:

Dan byl tentokrát naštěstí obdařen spoustou nových zbraní, aby se snadněji vyrovnával s nepřáteli. Jinak byly oproti už tak kvalitnímu prvnímu dílu vylepšeny prakticky všechny atributy a hra se odehrává v úplně jiném prostředí viktoriánského Londýna.

### ■ Další informace:

Recenzi hledejte v minulém čísle na straně 62. MediEvil 2 si od nás vykoledoval velmi solidní hodnocení 8/10.





**Jak naznačuje** jméno hry, je to pořádný chaos. A vy začínáte přesně uprostřed - pomocí radaru v horním levém rohu budete lokalizovat nejrůznější cíle rozseté po úrovních.



## Urban Chaos

■ **VYDAVATEL** Eidos  
■ **ŽÁNŘ** 3D akční adventure  
■ **PROGRAM** Hrátelné demo

**V** tomto demu je vaším úkolem bezpečně osvobodit rukojmí (poznáte je podle modrých uniforem a budou na vás zběsile mávat rukama) z moci jednoho zločinného gangu a sami při tom nepřijít k úhoně. Snažte se využít všech svých schopností a budete to mít výrazně jednodušší.

### ■ Ovládání:

- ↑↓←→ běh
- ⊙ přikřčit se, zrychlit při běhu, sebrat / hodit předmět, nastoupit / vystoupit z vozidla, zatáhnout páku, mluvit s osobou, zatknout podezřelého, prohledat tělo
- ⊗ výskok, kopnutí ve výskoku
- ⊖ úder rukou, střelba z vybrané zbraně

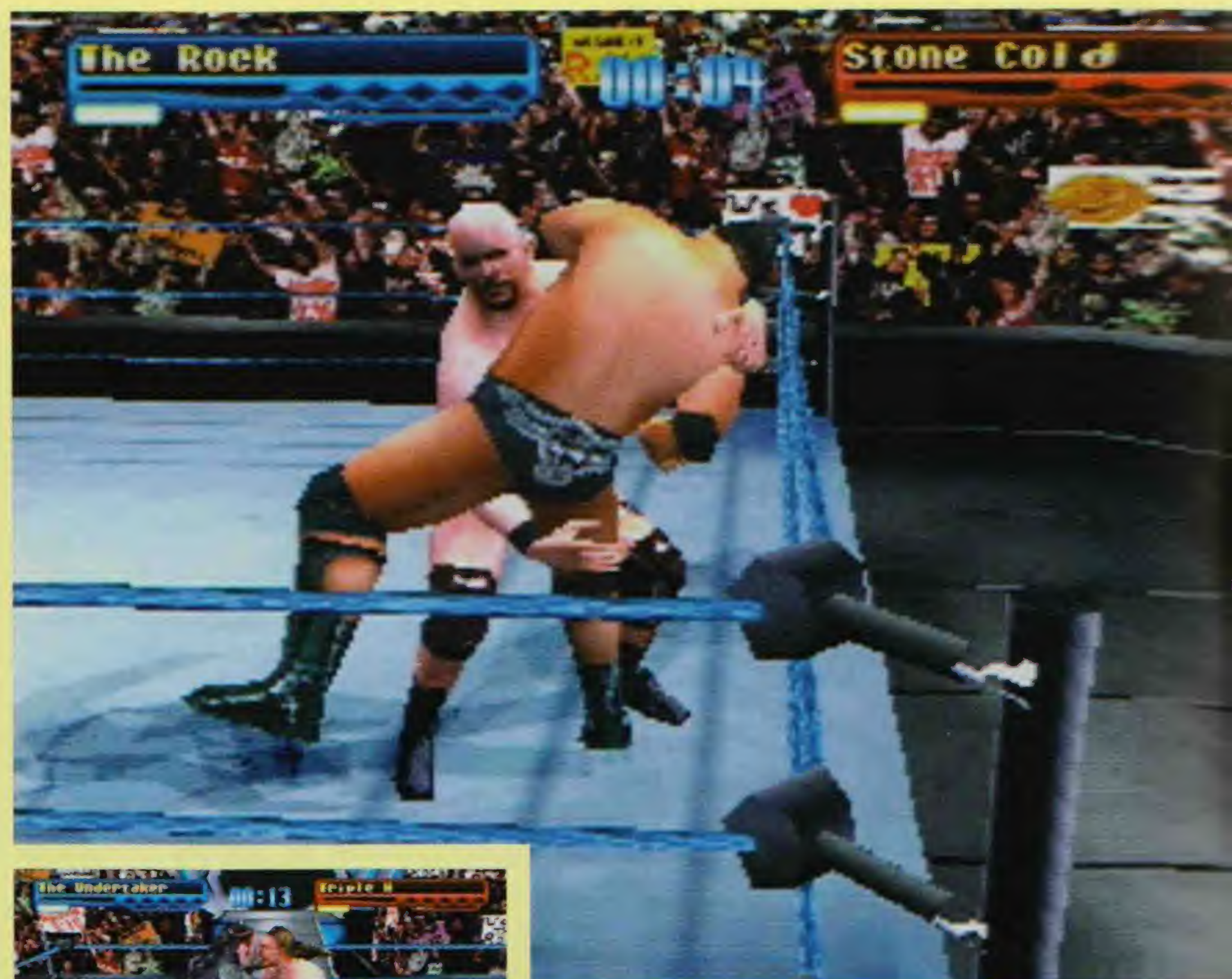
- Ⓐ kop, úder na nohy
- Ⓘ pohled z první osoby
- Ⓛ pohyb kamerou doleva
- Ⓜ projít během boje seznamem dostupných protivníků
- Ⓡ pohyb kamery doprava
- Ⓡ inventář
- Ⓡ (s ⊗ vybíráte položky a odejít z inventáře)
- Ⓡ vyvolání in-game menu

### ■ Další rysy:

Tahle mise je jen zlomek toho, co vás čeká v kompletní verzi. Spousta nebezpečných úkolů, nebezpečných misí a nebezpečného pobíhání po ještě nebezpečnějších ulicích. Prostě chaos!!

### ■ Další informace:

Hru jsme recenzovali v PSM 25, kde získala velice slušné skóre 8/10 - a nebýt nepříliš přitažlivé grafiky a několika nepříjemných chybiček, mohlo to být klidně ještě o fous lepší.



**Každý ze** čtyř zápasníků v tomto demu má svůj charakteristický chvat. Všechny jsou uvedeny v seznamu a musíte se svými prsty pořádně ohánět, abyste je zvládli. Ovšem jistě budete souhlasit, že stojí za to.

## WWF SmackDown

■ **VYDAVATEL** THQ  
■ **ŽÁNŘ** Wrestlingový simulátor  
■ **PROGRAM** Hrátelné demo

**P**oslední hra z řady WWF (World Wrestling Federation) simulací obsahuje všechny vaše oblíbené zápasníky. V tomto demu samozřejmě všichni nejsou - můžete si tu ale vybrat jednoho ze čtyř vyvolených - Triple H, mrštný Rock, nechvalně proslulý Undertaker a rovněž i obrovitý hromotluk Stone Cold. Pot můžete ochutnat v zápase hraném buď sólo, nebo s kámošem.

### ■ Ovládání:

- ↑↓←→ pohyb zápasníka
- ⊗ útok úderem
- ⊙ poslat soupeře do provazů
- ↑↓←→ + ⊙ útok chvatem

- ⊖ ustoupit / protiútok
- ⊖ běh
- ↑↓←→ + ⊖ vysplhat na roh
- ↑↓←→ + Ⓡ vylézt z ringu
- ⊖ skočit do ringu
- Ⓡ vyměnit se s partnerem
- ↓ + ⊙ stisknout protivníka

### ■ Další rysy:

V kompletní verzi si můžete vytvořit vlastního protivníka, zahrát kompletní sezónu nebo dokonce celou kariéru a spoustu dalších vychytávek a vymožeností.

### ■ Další informace:

V PSM 25 dostala hra hodnocení 8/10. Což na téhle placce není žádným překvapením, co říkáte? Každopádně to je celkem solidní hukot v ringu.



# WTC World Touring Cars

■ **VYDAVATEL** Codemasters  
■ **ŽÁNŘ** Závodní simulátor  
■ **PROGRAM** Video

**C**lověk by získal dojem, že s dobrými závodními hrami je to jako s auto-busy - čekáte celý rok a pak najed-

nou přijdou dvě najednou. První bylo na startovním roštu codemasterské pokračování slavné řady TOCA. Autoři se vykašlali na pravidla britského šampionátu cestovních vozů a místo toho se rozhodli pro mezinárodní ladění. A tak zde najdete 23 okruhů, včetně reálných tratí a 43 hratelných aut.

## Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA HRY BUDOUCÍ I SOUČASNÉ



**Připravte se** na pořádný nářez, už brzy vám totiž poskytneme hratelné demo.

# Colin McRae 2.0

■ **VYDAVATEL** Codemasters  
■ **ŽÁNŘ** Rallye simulátor  
■ **PROGRAM** Video

**C**elý loňský rok byl tím vývojářů zavřen v nějakém středoanglickém počítačovém studiu a tvrdě pracoval, s nemalou pomocí panů Grista

a McRae. A tady se můžete podívat na výsledek. Efekty jsou naprosto úžasné, třeba oheň z výfuku, když na to pořádně dupnete, který se navíc zrcadlí na mokřem asfaltu. Auta se chovají přesně podle povrchu a počasí, no prostě fantastické. Snad byste si v obchodě měli hru zamluvit už teď.



**Po měsících** čekání je pokračování McRae tak blízko, že už lze cítit benzín ve vzduchu.



# Muppet RaceMania

■ **VYDAVATEL** SCEE  
■ **ŽÁNŘ** Závodní motokár  
■ **PROGRAM** Video

**T**ohle je další z těch závodních her laděných jako návrat do

dětství. Autorem je tentokrát SCEE a závodníky plejáda bytostí z kreslených filmů pro děti a komiksů. Tak se pohodlně usaďte do křesla a vzpomínejte na ty blažené roky, které jsou tak nenávratně pryč...



**Čuník zpět** na scéně a tentokrát to myslí vážně. Od teď už budeme brát zvířátka v hrách úplně jinak.

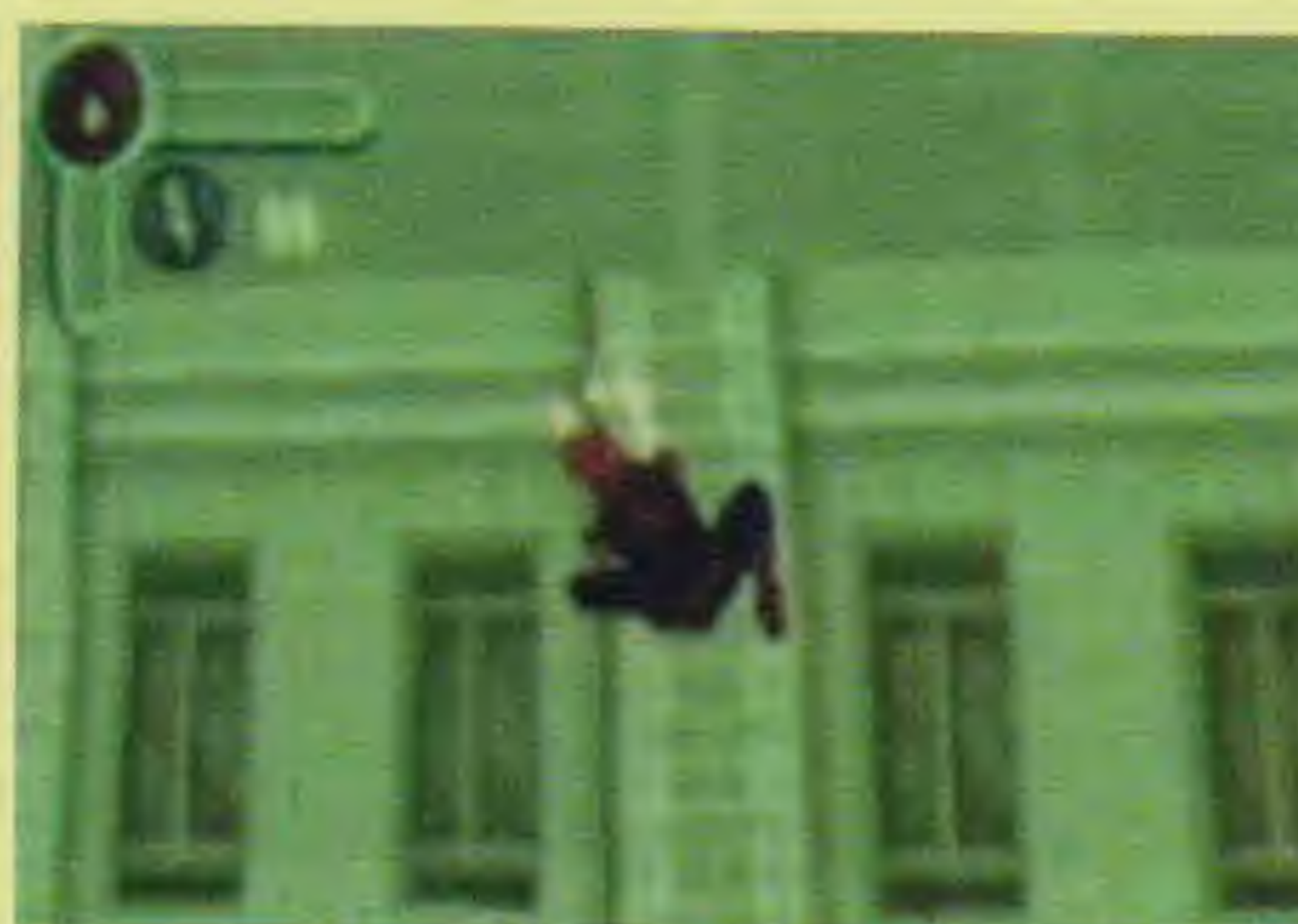


# Spider-Man

■ **VYDAVATEL** Activision  
■ **ŽÁNŘ** 3D akční adventure  
■ **PROGRAM** Video

**T**aky se cítíte tak trochu jako pavouk? Máte chuť navléci na sebe nějaké modré elastáky a svůj

pokoj si celý zaplnit sítí pavučin? My vám řekneme proč - to totiž už podvědomě cítíte, že vás na našem disku čeká hbitý superhrdina. Až se na obrazovce objeví nápis „Spider-Man Rolling“, jednoduše stiskněte křížek a můžete si vychutnat skvělé demo.



**Zloděje chytá** jako mouchy... Není to úplně pavouk - jen chlápek navlečený v elastácích. Ale jinak hrdina jak se patří.



# Star Ixiom

■ **VYDAVATEL** SCEE  
■ **ŽÁNŘ** Vesmírná strategie  
■ **PROGRAM** Video

**P**říve narození čtenáři možná znají hru Star Luster, a tak jistě s potěšením uslyší, že tahle

roztomilá záležitost byla oproti arkádové verzi trochu předělána (a dostala nové jméno). Pokud ale o hře slyšíte poprvé, pak vězte, že se odehrává ve 25. století a vy jste usazeni do kokpitu bitevního letounu - takže hodně štěstí.

## CO VÁS ČEKÁ NA PŘÍŠTÍM CD

PŘÍŠTĚ SE MŮŽETE TĚŠIT NA:

- TONY HAWK'S PRO SKATER 2
- RADIKAL BIKERS
- VAMPIRE HUNTER D
- IN COLD BLOOD
- EURO 2000
- STAR OCEAN
- WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER



Tradiční pošta: Feedback, Oficiální český PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6  
Vesmírná pošta: janm@psmag.cz Web: www.psmag.cz

# FEEDBACK

MÍSTO PRO VAŠE NÁZORY. PIŠTE!



## TOP SECRET

Jsem vášnivým hráčem a odebírám váš časopis bezmála dva roky, ač je mi 38 let. Co mě trápí, jsou návody na hry. Nechápu proč například uveřejňujete návod na RE3, když je to hra zcela jednoduchá a bez návodu jsem ji dohrál za dva dny. Zato návody na Dino Crisis, Shadowman nebo Atlantis (ani recenze!) jste zcela pominuli.

Wirgill

Obtížnost hry není jediným důvodem pro zveřejnění návodu, a i když Resi 3 nepatří mezi nejtěžší kousky, spousta z našich čtenářů s ním měla potíže. Jako ke klasické sérii se k ní obrací i hráči, kteří jinak preferují třeba sportovní či závodní hry a nemají takové zkušenosti. Vzhledem k omezenému prostoru jsme nuceni pečlivě zvažovat, čemu dáme přednost - pomyslným barometrem jsou pro nás telefonické dotazy a rovněž prodejnost hry. Z těchto důvodů jsme nezveřejnili návody na hry Shadowman a Atlantis (recenzován v čísle 9). Dino Crisis smolně prohrál souboj o návod s minimálně stejně zajímavým Silent Hill, Final Fantasy VIII a Soul Reaver, a i když by si návod zasloužil,

teď už je přeci jen pozdě. Řešení v každém případě naleznete na straně 82 - ve spolupráci s firmou Sony jsme připravili hotline, na které (doufejme) dostanete odpověď na všechny své otázky.

## PC VS. PS

Nejsem čtenářem vašeho magazínu a nejsem ani hráčem PlayStation. Časopis jsem si půjčil od kamaráda, abych viděl, co se změnilo za dva roky, a nebyl jsem vůbec překvapen - nezměnilo se nic. Hnusná grafika, samý sport, závody nebo akce a žádná hloubka. Jak už jste asi pochopili, jsem zastáncem nadupaných počítačů a nechápu, jak někdo může preferovat konzolu - hry jako Half-Life si na PlayStation ani náhodou nezahrajete a stačí se podívat na PC a PlayStation verze NHL 2000 a hned je vidět, kdo je ve světě her pánem. Nečekám, že mi dáte za pravdu, jen bych vašim čtenářům přál, aby si občas zahráli nějakou pořádnou pařbu na PC - třeba pochopí. Smrt PlayStation!

Marek Kratina, Brno

Už je to tu zas. Tentokrát to vezmeme trochu odjinud a nebudeme se ohánět tradičními argumenty jako cena apod. Nejprve musíme z pohledu uživatelů říci, že jsme v redakci majiteli všech aktuálních platforem (PC, PS, N64 i Dreamcast), takže máme možnost srovnání a vězte, že... každá má něco, co ostatní postrádají. Na každou platformu existují špičkové

exkluzivní hry, a pokud to s hrami myslíte opravdu vážně, nezbyvá než mít ve sbírce všechny. Je to sice drahý špás, ale nedá se nic dělat. O kvalitě platformy totiž nerozhoduje její cena, parametry nebo třeba váha, ale jen a pouze kvalita her. A stejně jako si na PC zahrajete naprosto božský Half-Life, Age of Empires II či System Shock II, bez PlayStation přijdete o neméně dokonalé Gran Turismo 2, Spyro 2, Tekken 3 apod. Není vůbec podstatné, kde je těch božských her více, protože když jde o hraní, není důležitá kvantita, ale kvalita.

Takže bychom si nejen měli podat ruce, ale dokonce soudíme, že by nebylo od věci trochu úcty a vděku - bez „nás“ byste si totiž na PC rozhodně nezahráli mj. série Final Fantasy, Tomb Raider a Resident Evil. Nečekáme, že nám dáš za pravdu, jen bychom ti přáli, aby sis na podzim zahrál na PC připravovaný Metal Gear Solid - třeba pochopíš. Smrt hlouposti!

## ŠEDÁ BUDOUCNOST

Asi jako každý čtenář jsem potěšen budoucností PlayStation v podobě PS2. V žádném případě však nesdílím váš optimismus a přesvědčení, že bude mít PS2 pramalý vliv na PS1. Odhaduji, že šedá skříňka před sebou nemá více než 18 měsíců života. Na shledanou v lednu 2002.

Pavel Havel, Plzeň

Na celém světě bylo prodáno přes 70 milionů kusů Play-

Station. Proč by vývojáři přestávali vyvíjet hry pro platformu, která jim poskytuje tak velkou základnu uživatelů a potenciálních zákazníků? Přičtete k tomu pozvolné snižování cen her a pravděpodobně i konzoly, zpětnou kompatibilitu PS2 a výsledkem je velmi spolehlivá volba pro herní vývojáře. Jestli to tak vydrží rok, dva nebo tři je samozřejmě otázka, ale proč myslet tak dopředu?

## YAROZE

V poslední době pozoruji zhoršení kvality vašeho CD. To, že se zvýšil počet video ukázek na úkor hratelných demoverzí, ještě chápu (i když mě to štve), ale proč už na CD nepřidáváte jednoduché hry, které byly často zábavnější než běžná dema? Také mám jednu otázku ohledně PlayStation2 - budu si moci zahrát na své PlayStation nové hry pro PS2?

Richard, e-mail

Podpora programu Yaroze (tj. prodej speciálních programovatelných PlayStationů) byla již dávno ukončena, a přestože se podle našich informací anglická redakce PSM nebrání umístování těchto her na CD, prostě nevznikají tak kvalitní kousky, aby k tomu došlo. Více informací o Yaroze můžete nalézt v čísle 12, a pokud vám toto vydání náhodou chybí ve sbírce, vězte, že na CD naleznete 14 nejlepších her od programátorů-amatérů. Co se týče druhé otázky, odpověď je samozřejmě NE - je to stejné jako chtít si na starém Atari zahrát Tomb Raider. Technologie PlayStation2 překonává mnohonásobně současnou PlayStation, a pokud byste se přesto rozhodli spustit třeba Tekken Tag Tournament na PS1, dost možná by vaše šedá skříňka explodovala. Nebo tak něco.





## Moje vývojářské peklo

Text: Nick Ellis  
Ilustrace: Stuart Harrison

### NICKOVA VIZE PRO LOTHAR - WONDERDOG! SE DÍKY SOUNDTRACKU A JEDNOMU SNU JEŠTĚ VÍC ZATEMNÍ.

**V**y jste tu ještě? Dělán si legraci. Znovu vás vítám u svého Deníku jedné hry. Je to ale deník plný zlomů a zvratů. Někdy si říkám, jestli to vůbec skončí. Ale to vy možná také. Tak pokračujeme.

#### Pondělí 28. února

##### Dopoledne

Sorry za to nepovedené intro, vážení, ale - no, zápletka se nám tu v Lothar Towers dramaticky zahustila (Lothar je samozřejmě jméno našeho herního hrdiny). Playtester Mike byl jmenován novým producentem, a tak jsem se rozhodl přistupovat k vývoji hry co nejobjektivněji. Doufám, že Mike pochopí, že je tenhle sloupek důležitou součástí budování publicity, a neuraží se, když řeknu, že je příliš negativní a že to týmu nedělá dobře. Dneska odpoledne máme schůzku, kde slíbil, že „vysvětlí svoje představy o dalším postupu“. Už aby to bylo, protože momentálně se zdá, že jde všechno do háje!

##### Odpoledne

Musím říct, že Mike byl na schůzce docela v pohodě. Ujistil všechny, že hra

nepoletí na smeták. Chce prý jen několik „přesunů a vylepšení“. Každému speciálně řekl, aby se mnou konzultoval všechna rozhodnutí, protože se mu zdá, že nejsem informovaný tak, jak bych měl. Což také není špatné. Aspoň myslím. Omlouvám se, že jsme zabředli do politiky, ale opravdu - takhle to tu chodí! Prostě to nefunguje tak, že se pár dní programuje, a hra je na světě, chápejte!

#### Úterý 29. února

Dneska v noci se mi zdálo o psech a kočkách. Vypadalo to jako bych byl v nové úrovni nazvané Not Out Of The Woods (mimochodem - vůbec není špatná), kde mě honil Lothar, z něhož se stal zlý pes, a zdálo se, že mě považuje za nový druh žrádla, které mu dá obrovskou sílu. Divné bylo, že po mně pořád pokřikoval a snadno nacházel cestu dál! Já jsem se jen víc a víc zapléтал, a když jsem se pokusil sebrat větev, kterou bych ho zahnal, nemohl jsem pohnout rukou. Když jsem se vzbudil, měl jsem ruku úplně bez citu, protože jsem si ji přeležel. Ano, je pravda, že my designéři

nejenom že hrami žijeme, my je musíme i jíst a spát s nimi.

#### Čtvrtek 2. března

Náš malinko přechytralý hudební expert Mick si mě pozval, abych si poslechl několik hotových hudebních nahrávek pro už dokončené úrovně. Je to dobré, ale trochu moc silné. Trochu, jak se tomu říká - euro-trance. Myslím, že by měla být trochu bláznivější - spíš trochu jako z komických kreslených filmů. On ale říká, že takovou hudbu mají všechny hry. V tu chvíli přijde Mike a - velké překvapení - hudba se mu líbí a stráví skoro hodinu s Mickem, který mu ukazuje, jak pracuje jeho třídící program. A já už mám zase pocit, že details všechno zdržují. Dostane se ta blbá hra vůbec někdy k hráčům?

#### Pátek 3. března

Konečně se to stalo. Mike si mě zavolal a chtěl po mně, abych všechno víc konzultoval. Také se mu nelíbilo, že věnuji



tolik času tomuhle sloupku! Ale nebojte se - tahle sága má naštěstí šťastný konec, a protože tohle píšu o měsíc dopředu, uvidíte v příštím čísle, jak to dopadne. Pamatujte - když vás někdo celou dobu sleduje, musíte být pořád o krok napřed. Zatím ahoj.

**PŘÍŠTÍ MĚSÍC:** Další velká personální změna, hra je dána na první testy beta verze a všichni Wonderdogové mají svůj den.

# PŘÍŠTÍ MĚSÍC: METAL GEAR SOLID 2

NEJLEPŠÍ HRA NA SVĚTĚ SE VRACÍ NA PS2 - A MY JSME BYLI U TOHO! ROZHOVOR S HIDEO KOJIMOU O HŘE, KTERÁ MŮŽE ZMĚNIT VÁŠ ŽIVOT!

**PLUS!** Reportáž z losangeleské výstavy E3 - všechny nejnovější zprávy ze světa PlayStation 1 i 2. *Wipeout Fusion*, *FFX & X*, *Soul Reaver 2*, *Dino Crisis 2* a více! • Kdy se dočkáme PlayStation 2? Oficiální termín! • *In Cold Blood* - rozsáhlá recenze • Opět v Japonsku - tentokrát zpovídáme tvůrce *Ridge Racer V* a *Tekken Tag* • Recenze RPGčka budoucnosti *Vagrant Story* • Pokec s Colin McRae • A možná že ještě mnohem více.



ČÍSLO 28 V PRODEJI VE ČTVRTEK 13. ČERVENEC



# NOVÉ ČÍSLO ČASOPISU...

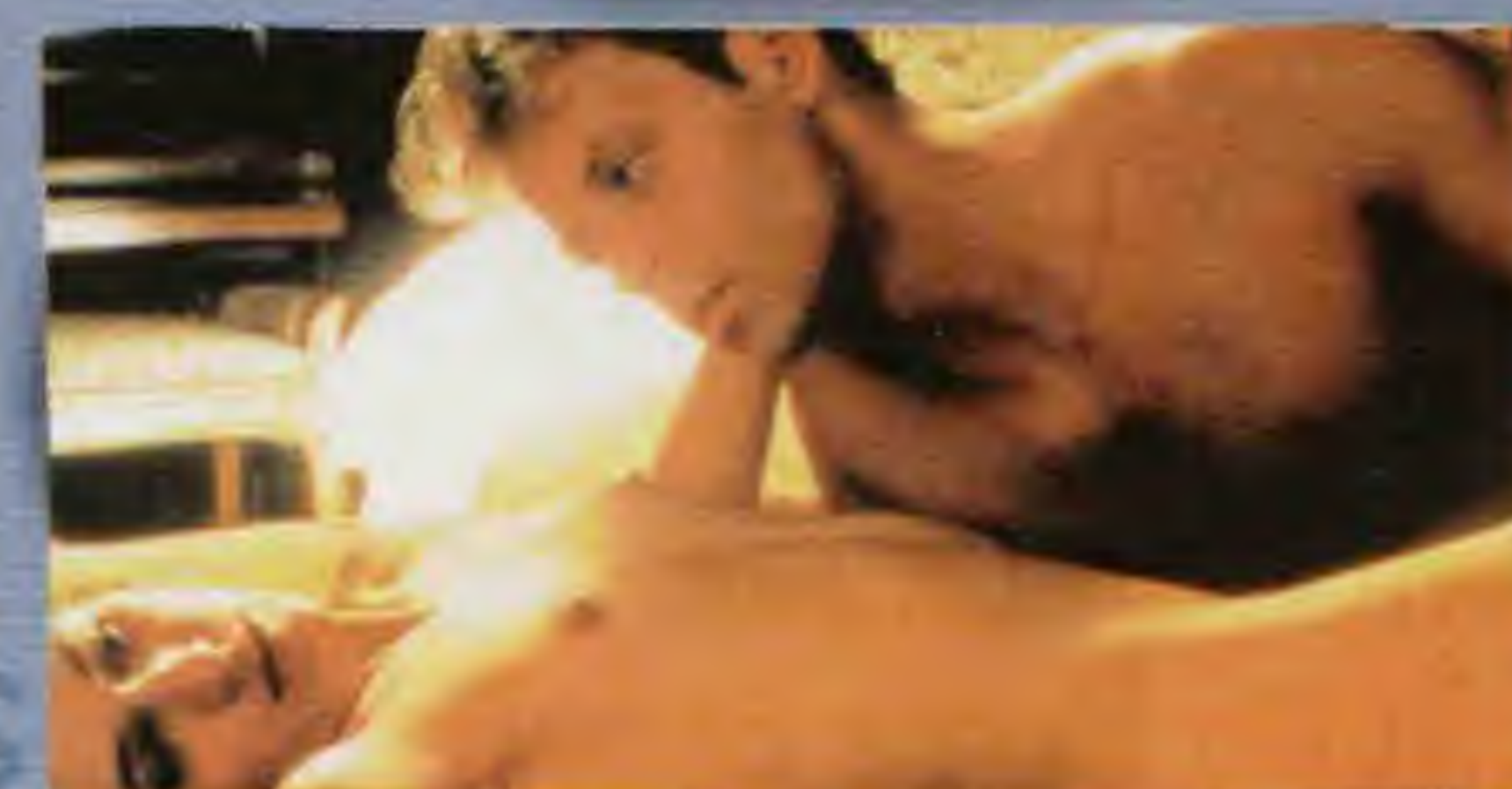
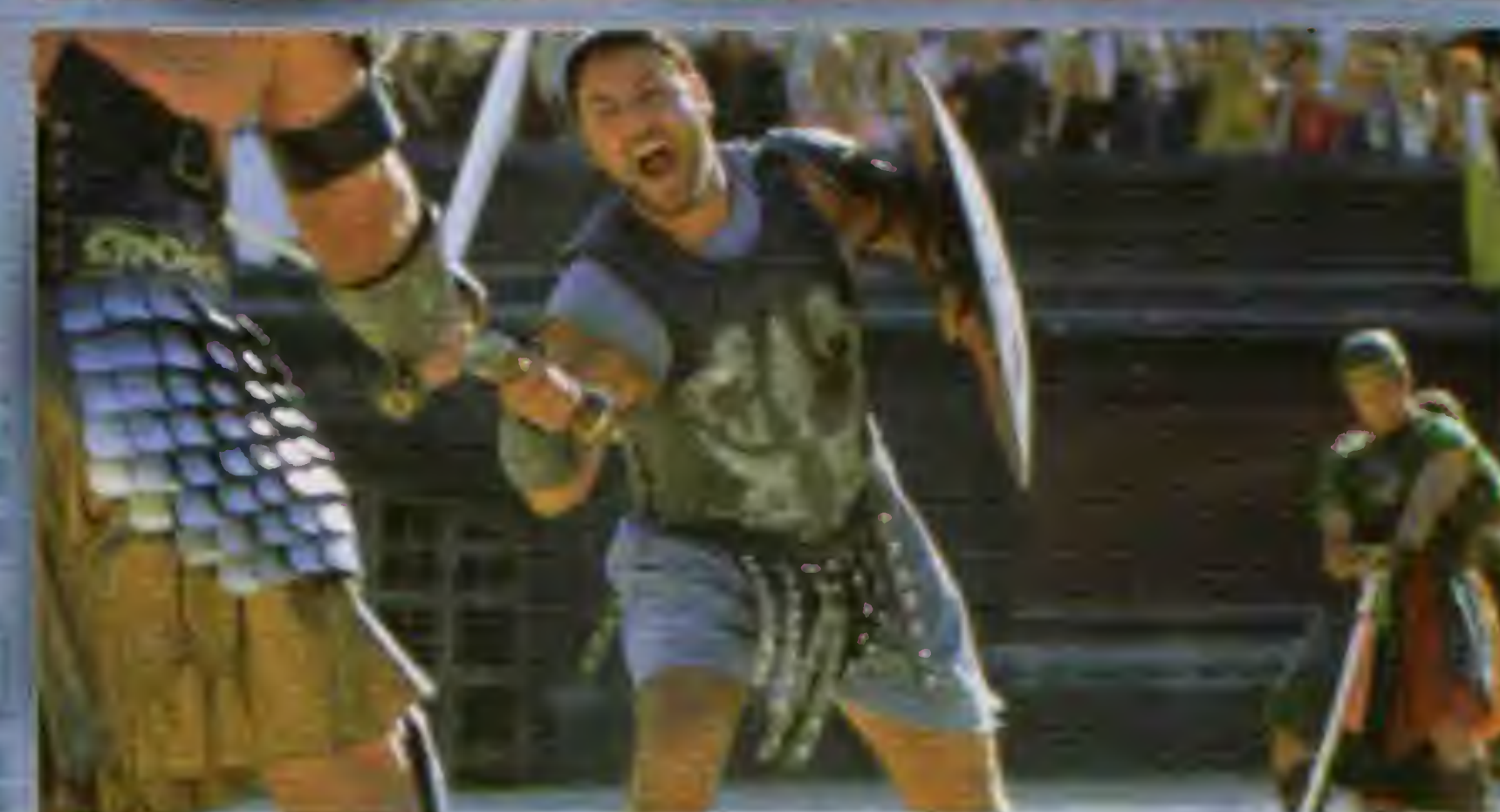


„Se čtyřmi tygry  
jsem zápasit mohl,  
ale fotbal hrát  
nesměl.“

**Russell Crowe**

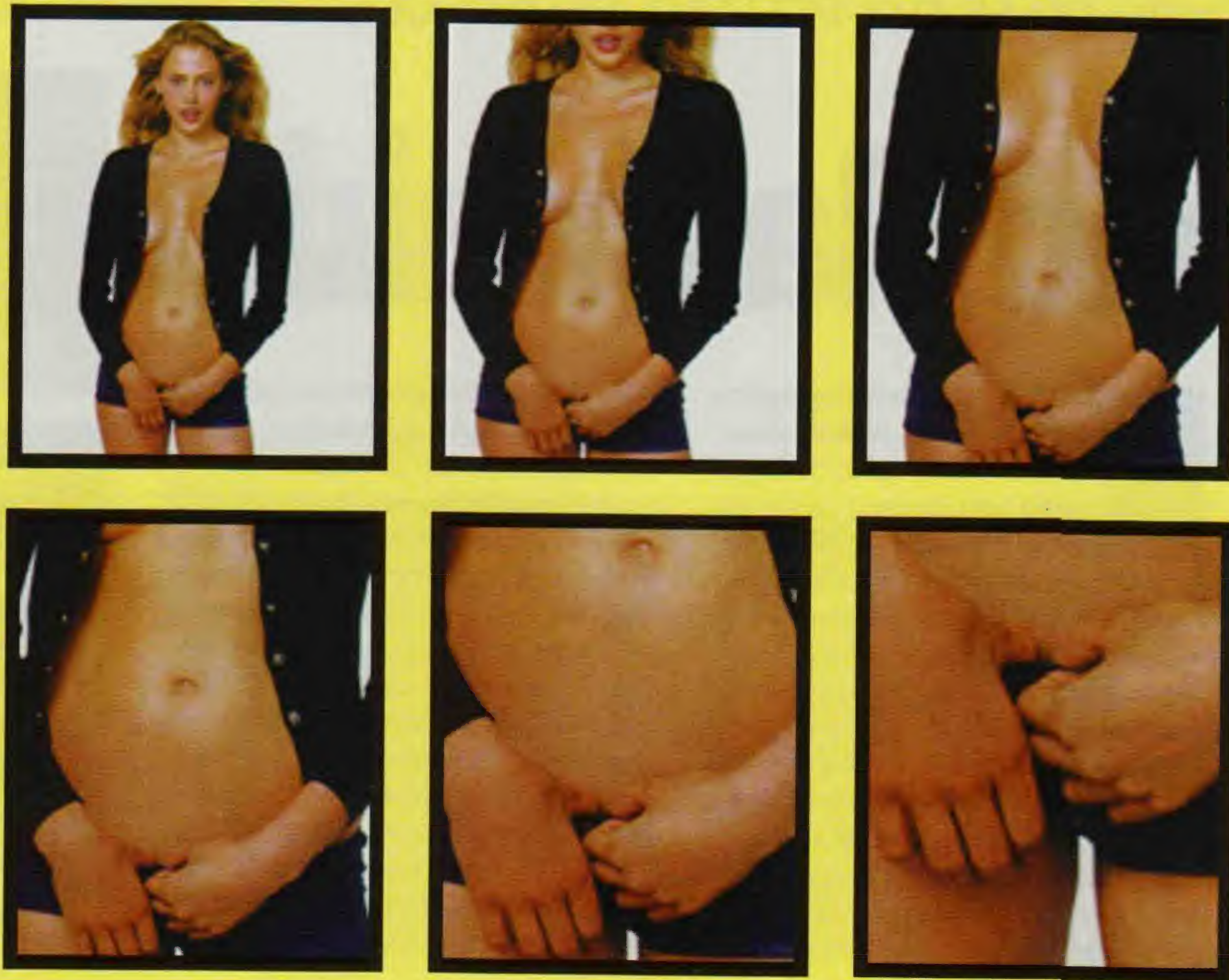
hovoří o natáčení velkofilmu Gladiátor

**ČTVRTÉ ČÍSLO  
TOTAL FILMU  
JE PRÁVĚ V PRODEJI**





# Člověk se nesmí stydět...



# ...podívat se pěkně zblízka.



# SCORE: intimně o hrách





# T3

Dámy a pánové, představujeme Vám...

## PlayStation2

Na dvanácti stranách provádíme hloubkovou analýzu, testujeme, vtipkujeme a vynášíme definitivní verdikt



### PLUS:

- Supertest evropských lunaparků
- Horská kola: vše, co o nich víme
- Repro sestavy pro domácí kino

DESÁTÉ ČÍSLO **T3** PRÁVĚ V PRODEJI

**www.T3.cz**





# Scanned by 52kajikaj